

EXCLUSIF

LA DÉMO DE  
RED FACTION

DOSSIER

NEVERWINTER  
NIGHTS

PREVIEW

EVIL TWIN ET  
JEDI KNIGHTS II

N° 140 Septembre 2001 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

# Gen4

► PC CD-Rom

www.gen4pc.com

## RED FACTION

Le tueur de Half-Life ?

## MAX PAYNE

Le jeu d'action au  
ralenti enfin en test !

## DUNE FAIT SON CINÉMA

Les jeux Frank Herbert's  
Dune et Dune Generations

**News** Les premières infos et artworks de Hitman 2 - Deus Ex 2 et Thief III : actes et images des deux prochains jeux de Warren Spector - Zorro : le chevalier masqué débarque sur PC... **Preview** Red Faction : sur les traces de Half-Life - Evil Twin : un jeu de plates-formes stylé et résolument adulte - Jedi Knight II : ressortez votre sabre laser... **Sujet** Neverwinter Nights : tout sur le jeu de rôle 3D le plus ambitieux du moment - Les épicées de la passion : action-aventure ou massivement on-line, Dune fait son cinéma ! **Tests** Diablo II Lord of Destruction - Baldur's Gate II Throne of Bhaal - Max Payne - Une nuit en enfer - Myst III - MechCommander II... **Multi** Les modes réseau d'Operation Flashpoint sous toutes les coutures - Le nouveau serveur PVP d'Everquest testé pour vous - Wanted : le mod du mois... **Hardware** Comparatif des graveurs nouvelle génération - Les dernières infos sur le Radeon 8500... **Soluce** Finissez Operation Flashpoint.

L 9338 - 10 - 35,00 F - 5,54 €



# WARRIOR KINGS





# LA PROCHAÎNE RÉVOLUTION EN MATIÈRE DE JEU DE STRATÉGIE EN 3D TEMPS RÉEL.



DANS UN MONDE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE, OÙ DE PETITS ROYAUMES S'AFFRONTENT DANS UNE LUTTE PERMANENTE POUR LA SUPRÉMATIE, SUR UNE TERRE DE CHAOS, PEUPLEE DE CHEVALIERS ET DE DÉMONS, VOUS ÊTES LE SOUVERAIN D'UN NOUVEAU ROYAUME NÉ DES CENDRES DE CE QUI FUT JADIS UN PUISSANT EMPIRE. POUR REDONNER À CE ROYAUME L'ÉCLAT DE SA GRANDEUR PASSÉE, VOUS DEVREZ FAIRE RENAÎTRE L'ORDRE DU CHAOS ET RÉUNIR TOUTES CES TERRES DIVISÉES EN UN UNIQUE ET PUISSANT EMPIRE, GOUVERNÉ PAR UN SEUL WAJIKOT KING : VOUS.



"SORTIE POËL 2001"



www.microïds.com

www.microïds.com

PC  
CD  
ROM







# PATRIOTE

## L'ATTENTE FUT LONGUE,

### L'OCCUPATION UN CAUCHEMAR, MAIS L'HEURE A SONNE !



[www.commandosgame.com](http://www.commandosgame.com)

Nouveau moteur graphique 3D • Interventions en Inde, Japon, Indochine, Thaïlande, Pacifique Sud, France, Allemagne, Antarctique... • 10 missions aux textures uniques • Niveaux de nuit et cycles d'intempéries • Les soldats ennemis communiquent entre eux et s'adaptent à vos tactiques • Exploration intérieure de l'ensemble des édifices et véhicules du jeu • Rotation à 360° des vues extérieures et intérieures • 3 niveaux de difficultés (facile à réaliste) pour tous les joueurs • 9 personnages jouables (dont 3 nouveaux : un chien, un voleur, une séductrice) • Compétences multiples et réalistes des personnages • Modèles physiques des véhicules et des personnages ultra réalistes • Possibilités de conduire tous les véhicules du jeu • Système d'inventaire : récupération et échanges d'objets et d'armes • Les ennemis vous voient, vous entendent et réagissent en conséquence • Possibilité de "zoom" optimisée • Sauvegardes permanentes • Mode réseau multijoueur coopératif.



CRYO  
STUDIO

mem  
© 2001

Disponible en  
version  
GOA  
© 2001

Ciné Live  
EN MARQUETTE DE CINÉMA

Europe  
2

EIDOS  
ENTERTAINMENT  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



## TOMB RAIDER LE FILM P.106



## MAGAZINE

- 1 En couverture**  
**Warcraft III**  
Le prochain jeu de Blizzard, star de notre dossier E3.
- 10 Le CD-ROM et le DVD-ROM**  
Une tonne d'exclus ce mois-ci dont Startopia et Alone 4 !
- 16 Les News**  
Jedi Knight 2, le film Final Fantasy et plein d'autres choses.
- 38 Hors-sujet**  
Trois pages pour couvrir l'actualité débordante de cet été.
- 150 Hardware**  
Les cartes graphiques sont à l'honneur dans ce numéro.
- 106 Courrier des lecteurs**  
Le Teignard est content, il a enfin des lettres intéressantes !
- 194 Next**  
Tout ce qui ne sortira pas en septembre est dans cette page.

## PREVIEWS

- 42 Train Simulator**  
Une sorte de version ferroviaire de Flight Simulator.
- 44 Une nuit en enfer**  
Un shoot 3D signé par les auteurs de Devil Inside.
- 46 MechCommander II**  
De la stratégie temps réel mettant en scène des robots.



## SUJETS

- 50 Spécial E3**  
44 pages sur les plus gros jeux de l'E3, salon pro de jeux vidéo.









Official Game of the Year

# Baldur's Gate II Throne of Bhaal



[www.virgininteractive.fr](http://www.virgininteractive.fr)

**SOLUTIONS & ASSISTANCE**  
 02 46 46 34 06 (hors frais)  
 0202 VirginGames en français  
 0202 VirginGames en anglais  
[www.virgininteractive.fr](http://www.virgininteractive.fr)

**Logiciel**  
**Logiciel**

**Logiciel**

**BLACK**  
**ISTE**

**Logiciel**

**Dungeons & Dragons**

**PC**  
**CD**



# DÉCOUVREZ L'ADD ON DE LÉGENDE

- Poursuivez les quêtes fascinantes de Baldur's Gate™ II : Shadows Of Amn
- Dénouez les mystères de la Tour de Garde et explorez une dizaine de nouveaux lieux magiques
- Lancez une dizaine de nouveaux sortilèges de haut niveau et gagnez une trentaine de nouvelles habiletés extraordinaires
- Rencontrez une quinzaine de nouveaux monstres et créatures féroces
- Incarne une nouvelle classe de personnages issue des dernières règles AD&D : le Mage Érotique
- Plus d'une cinquantaine d'heures d'aventures pour les joueurs aguerris



## LA PRESSE DÉJÀ ENVOÛTÉE

« VOICI DE QUOI RALLONGER LA DURÉE DE VIE  
DE BG 2 DE QUELQUES CENTAINES D'HEURES »

**PC JEUX**

MAI 2001

ENCORE PLUS, ENCORE MIEUX

**Gen4**  
PC CD Rom

JUIN 2001

UN VOILE QUI S'ANNONCE AUSSI BIEN,  
SINON MEUX (QUE SHADOWS OF AMN.)

**osiris**

MAI 2001

"UNE EXTENSION INDISPENSABLE"

**PCteam**

JUIN 2001

## ACHEVEZ VOTRE DESTINÉE...

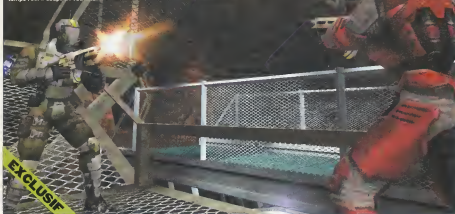
[WWW.INTERPLAY.COM/BG2THRONE/](http://WWW.INTERPLAY.COM/BG2THRONE/)



CD  
R1

## Red Faction

Cela fait dix mois que nous vous en parlons, vous allez enfin pouvoir passer le fameux shoot 3D signé Volition. Red Faction vous propose un Mars, en pleine révolution opposant miniers et dirigeants d'une mine d'or pétrolière. L'air est chargé d'un véritable scénario aux multiples rebondissements, d'une belle PhysX 3.0, de nombreux véhicules qu'il est possible de voler mais aussi, et surtout, d'un puissant moteur de Geo-Mech qui vous permet de modifier l'environnement en temps réel à coup de raclette.



Cessez de pleurer ! Les vacances sont terminées mais les affaires reprennent. La course de Noël s'engage et après les vidéos, ce sont les démos qui se bousculent au portillon. Comme d'habitude, il y en aura pour tous les goûts : shoot, gestion, stratégie, jeu de rôle, conduite.

## DÉMOS JOUABLES

- Crazy Factory **CD 1**
- Une nuit en enfer **CD 1**
- Conquest Frontier War **CD 1**
- Magic Starter **CD 1**
- MechCommander 2 **CD 1**
- Ski-Doo X-team Racing **CD 1**
- Echelon **CD 1**
- Red Faction **CD 1** **Exclusif**
- Anachronix **CD 2**

## VIDÉO

- Diable II : Lord of Destruction **CD 1**

## GOODIES

- Patches **CD 2**
- Fonds d'écran **CD 2**
- MP3 Red Faction **CD 2**
- Goodies Black & White **CD 2**
- Mod Warband pour Half-Life **CD 2**
- Winamp 2.76 **CD 2**
- Power Strip **CD 2**
- Twister Radeon **CD 2**

## Conquest Frontier War



■ ENTRE STARCRIFT ET HOMERWORLD Moteur 3D et jouabilité 2D, c'est le nouveau jeu de stratégie des créateurs de Starlances.

■ Chez Microsoft, on mange du Mech à toutes les sauces. Après la simulation de combat, voici un jeu de stratégie dans lequel vous dirigerez une petite équipe d'intervention. Équipez vos robots, attribuez des compétences à vos hommes et partez en mission. Les objectifs sont variés, le moteur 3D fourmille de détails, la tactique est à l'honneur (camouflage, prise en compte de la hauteur, etc.) avec une petite pointe de gestion (soutien logistique, bref, encore une excellente exploitation de cet univers



## CD R1 MechCommander 2



**MODÈS DES ANS 80-90-2000**  
ORIGINAL NO PROTEIN  
PUNKY 1980-90

avec tout plein d'accessoires de l'époque  
qui servent à rien, mais qui le font!

**POUR LES FEMMES**

**Toutiens  
génération  
2000**

**DDPBOX**

**ddp**



**ÇA NE  
MARCHE  
PAS ?**

Les CD-ROM et DVD-ROM Game PC ont été contrôlés avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs

configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un bug, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD ou DVD physiquement endommagé. Cet engagement n'est applicable en cas de défaut physique sur le CD ou le DVD.

Pour pratiquer à l'échange du CD ou de DVD d'occasion,  
renvoyez-le à l'adresse suivante : Service CD-DVD,  
261, rue de Montréal, 1<sup>er</sup> Lt. Mtl, 93555 Montréal-Est, Qc.  
En n'oubliant pas de mentionner votre adresse.

**AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

[illegible]

## CO Une nuit en enfer

**●** Après David Ince, le 12e studio Bonnaud de Gammagoudin persévère dans la voie avec cette suite visuelle d'un nuit en enfer, le film de Rodrigo Cortés et Trentino Linderhoj, enfumé dans un navire-pénitencier et assisté de quelques humains, doit faire face une horde de vampires. Les animaux sont très nyctalins, irritables, bruyants et l'action non stop sont les ingrédients de ce shoot à la transmise personnes. Pour profiter pleinement de son médium, les films jouent de la couleur, du rythme, des effets spéciaux.



# Anachronox

■ Un vaste univers futuriste menacé de destruction, un héros et ses amis pour le sauver, des points d'expérience à collecter puis à répartir, des tonnes d'équipements : Anachronox a toutes les caractéristiques d'un jeu de rôle. Normal, c'en est un mais à la sauce console. Les combats en semi-temps réel sont hyper dynamiques et l'aventure assez dirigée (vos collègues sont imposés) mais comme vous pourrez le constater, l'ambiance comme le scénario sont très préparés.



**MONTAGE DE FILM :** Mouvements de caméra, effets spéciaux, ça fait plaisir !





D'après le film écrit par Quentin TARANTINO (Reservoir Dogs, Pulp Fiction) et réalisé par Robert RODRIGUEZ (Desperado)

# FROM DUSK TILL DAWN

## UNE NUIT EN ENFER

"Les fans d'action seraient bien inspirés de suivre la chose de près"

Game



Disponible maintenant sur PC

**Seth Gecko revient chasser les vampires...**  
**Et ils ont gardé une dent contre lui**

- Scénario - Jeu 3.1 - Eclairage dynamique - Monstres mode "Predator" - IA de groupe
- Jeu vidéo Show et Movie Shop à la "Matrix" - Cinématiques temps réel - Jouable en 1ère ou 3ème personne
- Le combat avec arme laser ou classique - Bombe - Lance flamme - Fusil de sniper - Artillerie lance-saie-fusille - Plus de 100 objets
- Le scénario original, épique et gore écrit par Robert Charlot, créateur de la série des films le Yip Yip

13<sup>ème</sup> RUE  
Editions France

Liberty

DIMENSION

<http://www.fromdusktilldawn.com>

CRYO

cryo



## DÉMOS

- Crazy Factory
- Une nuit en enfer
- Conquies Rentier War
- Magic Starter
- MechCommander 2
- Sri-doo Xtream Racing
- Echelon
- Red Faction (Exclusif)
- Anachronix
- Tropico

## VIDÉOS

- Diablo II : Lord of Destruction

## VIDÉOS FORMAT DVD

- Neverwinter Nights interview
- Neverwinter Nights création de niveau
- Neverwinter Nights extrait de jeu
- Max Payne

## GOODIES

- Patches
- Fonds d'écran
- Musique MP3 de Red Faction
- Goodies Black & White
- Mod Wanted pour Half-Life
- Pack Map Tournament
- Pack Map Half-Life
- Pack Map Quake III
- Winamp 2.76
- Power Strip
- Tweaker Radeon

# Neverwinter Nights



■ Neverwinter Nights est un projet d'ambitions ambitieuses qui a permis la création d'un monde de jeu de rôle, dans lequel on peut créer ses propres aventures, ses propres personnages, ses propres scénarios, ses propres objets, ses propres monstres, etc., tout cela grâce à un système de création de contenu très puissant et très flexible.

Les heureux lecteurs de la dernière version DVD de Gen4 auront droit à une démo supplémentaire (celle de Tropico) mais en plus, ils seront gâtés question vidéos : des phases de jeu de Max Payne et un long reportage sur Neverwinter Nights, qui devrait combler les amateurs de jeux de rôle.

# DVD Gen4

■ Si vous avez toujours rêvé d'être président à la place du président, alors Tropico est fait pour vous. Ce jeu de gestion vous permet en effet de diriger un pays, de développer son industrie et de veiller à l'amélioration de la qualité de vie sauf que... nous sommes dans une république bananière, vous êtes un horrible dictateur, votre population ne vous aime pas vraiment, des groupuscules révolutionnaires fomentent des complots et tous vos efforts n'ont qu'une seule et unique fin : vous enrichir ! Étant donné le sujet est heureusement traité sur le ton de l'humour.





La vérité, il est bon ce café. Il est fort et doux à la fois. C'est quoi ?

C'est Nes de Nescafé, Patrick

En revanche Serge, tu me fais de la peine avec ta chemise. Tu vas à un concours de bigoudis ou quoi ? C'est quoi cette chemise de gonzesse ?

T'es fou ! Maintenant, elles aiment le côté viril et fragile... Un peu comme Nes, fort et doux à la fois. Je te jure Patrick, c'est un attrape-minettes.

Tu sais quoi Serge, t'as dû te tromper de tissu alors. Ça, c'est un attrape-couillons.

Tu sais quoi Serge, t'as dû te tromper de tissu alors. Ça, c'est un attrape-couillons.

LA VÉRITÉ SI JE MENS ? 2

DISPONIBLE EN CAS ET D

2. ☐ des abwesenden ☐ des kranken des stützenden ☐ des verletzten[illegible]

**NESCAFÉ**  
*Open-U*





# Sarah Connor ?

Nous n'en avons pas fini avec Terminator.

Besthesia Software passe le témoin à Infogrames. Ainsi, sur l'excellente série des Futur Shock exploitant exclusivement le monde futuriste post-apocalyptique de Terminator (où les crânes humains servent de pavés aux robots), les joueurs auront droit à deux produits reprenant sur les licences des deux premiers films. De quel genre de jeux s'agit-il (même si un shoot 3D paraît le plus probable) ? Imaginons-nous le musculeux Schwarzy ? On l'ignore. Ce que l'on sait par contre, c'est que l'intrigue mettra l'accent sur les voyages temporels et que le premier jeu est annoncé pour printemps 2002. Dernier détail : l'héritier français ne s'est curieusement pas porté acqureur des droits de Terminator 3, actuellement en pré-production. Un autre produit chez un autre développeur ?





## On the road again

Motoracer 3 va combler les fous des deux roues.

Après une longue absence et une renommée éclipsée par Superbike ainsi que Motocross Madness, la série Motoracer revient dans la course. L'équipe de Delphine Software vous permettra ainsi de piloter votre deux roues (oui, le vôtre, car il sera possible de le customiser) dans de nombreuses situations. On retrouve bien sûr les épreuves de vitesse, mais également de toutes nouvelles disciplines comme le Freestyle, le Trial (en Indoors façon Bercy, comme à l'extérieur) ou bien encore le Traffic, qui vous propulse sur les quais de la Seine où vous devrez slalomer entre les voitures. Vous pourrez aussi expérimenter des sensations de vitesse extrême avec 16 motos que vous piloterez sur 15 prestigieux circuits (Sachsenring, Suzuka, etc.). Sans compter le mode Multijoueur qui devrait promettre de bonnes parties de rigolade. Les vrombissements sont prévus pour le mois d'octobre. ■

## Geotrichum m'a tuer

Pire que le virus informatique, le virus végétal !

Si l'on parvient à juguler cette tendance masochiste qu'ont les CD à se faire rayer de partout, il faut reconnaître que c'est un support plutôt fiable sur lequel les données sont censées pouvoir être conservées ad vitam aeternam. Je dis bien censées, car le professeur Victor Cardenas a découvert à Belize (Amérique Centrale) le pire ennemi de la galette laser : un champignon affilié à la famille des geotrichums. Le menu préféré de cet adorable spore ? L'aluminium en plat principal (dont est composée la fine couche recouvrant les CD) et de la résine polycarbonate en dessert (sur laquelle sont stockées les données). Ce « virus végétal » ne se développe cependant que dans des conditions climatiques extrêmes. Heureusement, car on entendait déjà le nouveau credo des SAV face à des CD défectueux : « Ah bah ! Vous devez avoir des zenzélines glouteuses mangeuses de CD chez vous, mon bon monsieur ! ». ■



## Chaud et Froid

### ■ A Torn et à travers

Torn le jeu de rôle action de chez Interplay, dont nous vous parlions dans le numéro 145 et présenté normalement à l'E3, a été purement et simplement annulé. L'équipe de développement doit se concentrer sur Fallout 3.

### ■ D'un support...

Monolith se chargera de l'adaptation du long attendu Film Iron 2 prévu pour 2003, tandis qu'Activision a récupéré la licence de Minority Report, version cinématographique d'un bouquin de Philip K. Dick, réalisée par Steven Spielberg et interprétée par Tom Cruise.

### ■ ... à l'autre

En attendant le film Diablo (dont les droits ont récemment été récupérés au tribunal), Blizzard sortira une bande dessinée racontant les aventures d'un barbare et d'un nécromancien aux étonnantes américaines Dark Horse. Crimson Skies devrait passer directement par la case cinéma chez Dreamworks (vous ?), alors que Max Payne tomberait dans l'escarcelle de Dimension Film (sic !). Cette dernière information figure dans le manuel du jeu à côté de l'annonce d'une suite (ou d'un add-on).

### ■ La houle de Kalisto

C'est finalement un groupe d'investissement américain, le Global Emerging Market, qui s'est porté au secours de l'éditeur français Kalisto. Ironiquement, c'est désormais Menado (défonceur par Kalisto comme étant à l'origine de ses problèmes financiers) qui distribuera leurs jeux.

100°C  
BRULANT

CHAUD

FROID

0°C  
GLACÉ



# Tapi dans le noir

Jeu d'action-aventure pour personnage de légende.



**HABILE DE SES MAINS** Zorro dispose d'une panoplie de mouvements imposante.

Qui ne connaît pas Zorro, le cavalier qui surgit du fond de la nuit ? Personne ! Et c'est bien pour cette raison que Cryo et In Utero ont décidé de donner vie à ce véritable mythe sur nos PC. C'est donc dans un jeu d'action-aventure que nous retrouverons le chevalier masqué. Il se trouve pour l'occasion entièrement modélisé en 3D et doté d'animations réussies. Il monte aux échelles, court, se plaque contre les murs pour jeter un œil, se suspend aux balustrades, bref, c'est fou ce qu'il est énérgique malgré son âge !

Comme beaucoup de productions du genre, vous pourrez jouer la carte de l'infiltration ou de l'action pour venir à bout des huit missions qui vous feront visiter une hacienda, un monastère et d'autres lieux forcément associés au



**Y A QUELQU'UN ?** Afin de rester discret, Zorro pourra s'assurer que le vole est libre.

personnage. Côté infiltration, vous aurez la possibilité de vous fondre dans le noir et d'éliminer des ennemis dans la plus grande discrétion. Côté action, même si vous pourrez utiliser d'autres armes, la part belle est donnée à l'épée. Les combats se présenteront sous

**Zorro se trouve pour l'occasion entièrement modélisé en 3D et doté d'animations réussies.**

la forme de séries de combos à réaliser, ceux-ci devenant de plus en plus difficiles au fil du jeu.

Un choix parmi tant d'autres pulque, volontairement, le jeu n'exploitera pas les aptitudes de Zorro à manier le fouet ou monter à cheval (aptitudes très probablement réservées pour un second opus). Malgré cela, le titre développe une excellente ambiance et apparaît suffisamment intéressant. Surtout qu'in Utero a, semble-t-il, tiré des leçons de ses erreurs, comme la gestion désastreuse de caméra dans Jekyll & Hyde. Sortie prévue en novembre. ■



**MANIÈRE FORTE** Il sera possible de passer en vue subjective et d'utiliser un pistolet pour éliminer les indésirables.



**ET À LA FIN DE L'ENVOI...** Je touche ! Lors des combats, la caméra se positionne automatiquement en position latérale.



Pour connaître la liste des partenaires iiyama et avoir plus d'informations

Tél : 01 49 41 43 00 - Fax : 01 49 41 00 82

\* Les prix sont indiqués en toutes lettres sans TVA. Les prix sont indiqués en toutes lettres sans TVA. Les prix sont indiqués en toutes lettres sans TVA.

\* Prix de vente conseillé



Si vous recherchez la perfection.

Choisissez Diamondtron Natural Flat IIYAMA

la voie est toute tracée.

Et pour toucher au but IIYAMA a associé sa culture du moniteur au top de la technologie actuelle. Tube Diamondtron<sup>®</sup> Natural Flat pour un affichage vraiment lumineux, plus contrasté et plus net, surface parfaitement plane pour supprimer tous les reflets, design élaboré. IIYAMA est aujourd'hui la ligne pure à suivre en toute quiétude pour qui veut s'élever.



**19" - A362MT**  
1820 x 1440 @ 77Hz  
Hub USB multimedias  
543 € / 3 594 F\*

**19" - HA301B**  
Extens. DV - VGA  
1820 x 1440 @ 77Hz  
1280 x 1024 @ 106Hz (DVI)  
Hub USB multimedias  
632 € / 4 149 F\*

**22" - MA201D**  
1920 x 1440 @ 74Hz  
810 € / 5 313 F\*

**22" - HA202DT**  
2048 x 1536 @ 60Hz  
Hub USB multimedias  
899 € / 5 833 F\*

NEW



**17" - LA702UT**  
1280 x 1024 @ 65Hz  
266 € / 1 839 F\*

**17" - LM702UT**  
1280 x 1024 @ 65Hz  
Tube haute luminosité  
295 € / 1 935 F\*

NEW

**17" - A702HT**  
1800 x 1200 @ 77Hz  
345 € / 2 230 F\*

**19" - MA201U**  
1920 x 1200 @ 77Hz  
457 € / 2 947 F\*



**S-HS**  
Option Hub USB multimedias  
pour moniteurs CRT  
106 € / 695 F\*

ENTREZ DANS  
L'UNIVERS  
**IIYAMA**  
[www.iiyama.fr](http://www.iiyama.fr)

Apple expo  
Stand F76 / E77



POURQUOI S'EN PRIVER ?



# Piège de silicium

## En bref

### ■ MORT-NÉ...

Malgre deux premiers épisodes gâchés, il est peu probable que System Shock 3 passe voir le jour. Après la faillite de Looking Glass, les charts du jeu ont été dispersés entre plusieurs créanciers (qui réclament beaucoup trop) pour les éditer.

### ■ ... ET MORT VIVANT

Bizarre histoire des maillots de l'Olympique Lyonnais affichant traditionnellement le logo infamieux arborant dessus le visage d'Alan. Ce constructeur d'ordinateurs qui a fait la joie des joueurs a la fin des années 80 avant de quasiment disparaître, remonte-t-il sous le logo du ballon lyonnais ?

### ■ WE NEED YOU

Un adn en pour l'indispensable en route. Deux nouvelles armes, deux véhicules inédits, deux maps. Soit et quatre. Multipasse, voilà qui fait plaisir d'avoir que le produit est gratuit.

### ■ SAM SUFFIT

Sam Sam devant tantôt l'émulleur d'une conversion qui est mieux ou plus d'un pur jeu. Il reprendra l'univers de Starcraft. Ça s'annonce bien et pour plus d'infos, taper l'adresse <http://thorvald.fr/jeux/fre/fr/lyon.html>.

### ■ VIVE LE VENT

L'éditeur est à peine en l'air que son jeu on l'indispensable est déjà annoncé vers la fin du premier semestre 2002 avec 40 missions supplémentaires, des armes et vaisseaux inédits ainsi que de nouveaux modes Multi.

### ■ ENTRE NOUS

Le petit mot pour dire que la copieuse édition du salon du Monde du jeu tournant tout ce qui se rapporte au jeu d'été gâché. Cartes et vidéos se vendra du vendredi 28 au dimanche 30 septembre à l'espace Axiom (place de la porte Clémence).

Sierra et Bruce Willis organisent une visite guidée de leur tour infernal.



■ SORTIE Avant de pouvoir faire évacuer les otages par le toit, il faudra nettoyer la zone.

Après un Die Hard Trilogy assez pathétique, Bruce Willis nous revient en forme dans un shoot 3D se focalisant uniquement sur le premier film de cette saga : Piège de Cristal. Vous incarnerez donc l'officier John McClane qui tente de libérer des otages (dont sa femme) de la griffe de prétendus terroristes. Ce sont ainsi 40 niveaux-étages qui vous attendent. Doté d'un moteur 3D fort honorable, Die Hard : Nakatemi Plaza table d'abord sur sa jouabilité originale pour se démarquer de la concurrence. Vous devrez ainsi prendre en compte les facteurs d'ordre moral (plus vous êtes efficace, plus les adversaires vous tuent) et d'endurance (obligation de reprendre son souffle, si possible en dehors des fusillades...). Sinon, le trame reprendra fidèlement celle du film, tout comme les casse-tête et les personnages (vous serez en contact radio avec l'agent Powell). ■



## LE GADGET DU MOIS

### Aki dans ta chambre



Mon Home Cinéma en plastique.

Attention, attention : Bandal sort des figurines à l'effigie des héros du film Final Fantasy, Aki, Neil, Dr. Sid et leurs trois potes pas avarés en dézingage d'extra-terrestres. Pour un prix très abordable (environ 100 francs, à peine 15 euros), il sera possible de jouer à la poupée avec ces jouets entièrement articulés et mesurant une douzaine de centimètres de haut (ben oui, quoi, vous ne vous attendez pas à avoir une Aki taille réelle, non plus ? Bandal de pervers...). Et pour les plus ultra, le véhicule de transport Copperhead permettra de mieux résister à l'envahisseur (en tout cas pour la modique somme de 150 francs soit environ 23 euros, à vue de nez) : comprend Aki et trois autres passagers déjà embarqués. ■

## Small Soldiers

Envoyez des hérets verts au casse-pipe pour votre plus grande gloire !



■ TU VEUX UNE CANNE ? Le vieux moteur de Myth II ne gâchera-t-il pas l'intérêt de jeu ?

A priori, le moteur 3D de Myth II a vieilli. Pourtant, il a été réquisitionné pour faire tourner Green Berets, une sorte d'add-on qui donne l'occasion au jeu de changer radicalement d'univers. Ici, point de morts vivants, d'archers ou de sorciers, mais des petits gars armés de M-16 qui sont là pour en découdre ! On évoluera donc dans une jungle inhospitalière où il faudra opérer des raids sur des bases ennemies, récupérer des prisonniers de guerre, saboter des postes de communication et tendre des embuscades. Dix missions permettront d'occuper les généraux virtuels et un éditeur de niveaux complet autorisera la poursuite du plaisir ! Et c'est pour quand ? Take 2 devrait nous sortir ça en octobre si tout va bien. Rompez. ■



Le troisième épisode intitulé TOCA Race Driver, et prévu pour courant 2002, se focalisera en effet sur les pilotes. Le jeu sera doté d'un véritable scénario vous permettant d'incarner le pilote d'essai Ryan McKane. Vous assisterez aux nombreux rebondissements rythmant son petit monde (relations professionnelles et familiales) en fonction du résultat des courses. Celles-ci devraient être soumises à de nouvelles règles physiques un peu plus flexibles et... Abhhhhhhsplosh! Tiens, une simulation qui s'est jetée par la fenêtre. Même s'il ne tourne pas à l'arcade pure, TOCA Race Driver sera attendu au virage. ■



■ UN PEU DES DEUX Les pilotes sont fictifs mais les voitures, parfaitement réalistes.

# Virage à 180 degrés

La série des TOCA prend une toute nouvelle direction.

■ JOUR DE TONNERRE Difficile, lorsque l'on voit les voitures customisées, de ne pas penser au film de Tom Cruise.

## L'art de la guerre

Le Warcraft-killer bientôt sur nos écrans.

Où, c'est bien comme ça qu'Ed Del Castillo, patron de Liquid Entertainment et créateur de Battle Realms, présente son jeu de stratégie en 3D : « Le jeu qui vous retirera l'envie de jouer à Warcraft III. » Prévu pour novembre, Battle Realms est en tout cas l'anti-Cossacks, puisque l'on ne pourra pas emmener avec soi plus de 25 unités ! Del Castillo, bien que responsable, avec d'autres, du célèbre Alerte rouge, en a assez de ces jeux de stratégie où « il suffit de produire plus d'unités que l'ordinateur pour gagner ». Il faudra donc privilégier la qualité, et ce ne sera pas trop difficile puisque les guerriers des quatre clans de la Chine médiévale en conflit sont capables de développer des pouvoirs magiques ou technologiques particulièrement destructeurs. Comme le jeu est aussi plutôt beau et que Del Castillo déborde de bonnes idées, en attend la preview (le mois prochain) avec grande impatience. ■



■ APPEL À HÉROS Battle Realms mettra l'accent sur les héros, comme devait d'ailleurs le faire Warcraft III à l'origine.

# RED FACTION

[www.redfaction.thq.fr](http://www.redfaction.thq.fr)



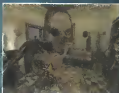
## WELCOME TO MARS!



VOTRE VIE VIENT DE BASCULER...







■ HORRIBLE. Les graphismes sont beaux et en plus, l'univers est interactif.

# Sang blague

Les Tchécoslovaques veulent nous rendre fous !

Et leur arme secrète pour y parvenir est, cette fois-ci, la peur qui la rend beaucoup moins secrète, du coup, un shoot 3D dans lequel vous incarnez le rôle de l'inspecteur John Carr, commis d'office à un bureau de police local. L'objet de son arrestation ? Un nombreux corps atrocement mutilés ont été retrouvés dans l'asile psychiatrique, isolés jusque dans l'effroyable silence de la nuit. Votre petite enquête va rapidement déboucher sur une histoire horrible aux relents fantastiques et vous apprendrez l'effroyable vérité d'accablant et effrayant. Voyagez dans le temps, nombreux monstres (gros le 40 inclut zombies, joues, fantômes, etc.), armes, véhicules (bus, lance-flammes, pick-ups M-16, etc.), scénario non linéaire avec trois fins : satisfaisante, et surtout, un sublime mélange de suspense et de surprise pour tous, self, self, et le choix, votre choix, aussi.

RED FACTION

ULTOR

JOIN THE REVOLUTION

Jouez jusqu'à 32 en réseau

Rejoignez Parker et la Red Faction contre ULTOR

## Zanzarah pour tout le monde

Militez pour la protection des créatures fantastiques !

Elle se nomme Amy, vient de fêter ses dix-huit ans et s'est une fois encore disputé avec ses parents. Un gamin ordinaire dont la vie sera changée par une clé. Une clé spéciale qui mène au royaume magique de Zanzarah où elfes, gobelins, nains et fées se sont réfugiés pour échapper à l'inquisition et à la violence des humains. Une sorte de paradis privé qui, avec le temps, prend des allures de prison et menace aujourd'hui de sombrer dans le chaos à moins que... Vous pensiez lire une news ? Erreur, ceci est une offre d'emploi pour incarner le premier rôle dans le nouveau jeu d'aventure de Funatics. Le cadre de travail est agréable avec de magnifiques jardins en 3D, les collègues fées fort sympathiques et on vous assure une formation continue en sortilèges. Seule qualification requise : des neurones. Le poste devrait bientôt se libérer. ■



■ ANGE PROTECTEUR ? Il faudra rallier des fées à vos côtés pour faire face aux dangers de Zanzarah.



# Loup y es-tu ?

Bungie ne fait plus partie du Myth de Noël.

Oui, plus exactement, Myth III ne fait plus partie du catalogue de Bungie. C'est la société Mumbo Jumbo qui en a repris le développement. Ce nouvel opus intitulé *The Wolfen Age* (l'ère des loups, d'ouhouhouhou le titre... désolé) se déroulera deux siècles avant le premier jeu. Vous y incarnerez Connacht, le héros humain qui se dresse face aux envahisseurs Myrkridda et Trow. Peu de changements sur le fond : vous devrez réussir avec un nombre d'unités donné (28 différentes dont des archers, des mages, des spectres, des ogres, etc.) de multiples missions favorisant les affrontements tactiques (prise en compte de la hauteur, ligne de vue, formations). Le moteur 3D a subi un sérieux lifting affichant des unités plutôt détaillées et un joli terrain entièrement déformable. Ça sent les nains amateurs de feux d'artifice. ■



■ GRAB... Les Berserkers, avec leur look de guerriers celtes, sont redoutables.

## J'achète !

Infogrames détourne le Monopoly vers le PC.

Quand Infogrames nous annonce un jeu à licence répondant au doux nom de *Monopoly Tycoon*, on tremble, on a peur, on s'effraie ! Eh bien on a tort ! Au lieu de nous pondre une bête adaptation du jeu de société le plus célèbre du monde, les développeurs ont bien compris qu'au fond, le Monopoly était un jeu de gestion.

En reprenant le principe des couleurs qui expriment le « cote » des quartiers, la marque au tatou s'approprie à nous offrir un « *Sim Capitaliste* » entièrement en 3D et très bien fait. Proche de *Sim City* en moins altruiste, *Monopoly Tycoon* va lancer au joueur des défis, comme avoir le monopole de la fabrication de jouets avant 1950, bâtir et louer tant de logements dans un intervalle donné, qu'il faudra relever pour remporter la victoire. Nous avons déjà testé une première version sur des fans de gestion et le résultat est plutôt probant. Verdict définitif en octobre. ■



■ UN AIR DE FAMILLE On s'aperçoit vite que Monopoly Tycoon jorque vers *Sim City 3000*.

## Prince de sang, roi du rétrograde

En croisade sacrée contre les jeux vidéo.



« L'une des grandes batailles qu'il nous faut mener aujourd'hui est de détourner nos enfants des jeux vidéo pour les rediriger sur ce qui ne peut qu'être décrit comme des livres utiles » parce qu'ils permettent, eux, d'ouvrir l'esprit et d'enflammer l'imagination. Alors, quel est cet éminent expert hautement qualifié sur le sujet qui part en croisade contre les vilains jeux vidéo ? Tout simplement le Prince Charles qui a dû jouer sur PC ou sur console à peu près aussi souvent qu'un éléphant saute à la corde. Loin de nous l'idée de minimiser l'importance de la lecture (vous savez depuis combien de temps nous vous conseillons des bouquins dans la rubrique Hors-sujet ?), mais de là à accuser les jeux d'atrophyer l'intellect des jeunes, faudrait se calmer. M'est avis que ses livres, ils ne lui ont pas particulièrement ouvert l'esprit au petit Charles ! ■



## Bref

## ■ À MOI !

C'est Ubi Soft qui distribue le prochain opus de Warcraft. « Et alors ? », demanderez-vous les fans lassés. Bah, il sera en 3D. Reste à voir ce que cela apportera.

## ■ NOIR,

## C'EST NOIR

C'est à Noël que débuttera Black Knight, l'add-on de MechWarrior IV. Au menu : renards, armes et équipements inédits à revendre au marché noir, une campagne Solo et de nouveaux modes Multi.

## ■ ET BLANC

## AUSSI

Créature Isles, l'add-on de Black & White prévu pour novembre, se distinguera sur de nouveaux territoires peuplés d'images bestiales. Notre avatar tentera d'y faire sa place et pourra même servir de gent à d'autres créatures.

## ■ AU REVOIR...

John & Garkatana à Fano et Tom & Aschirones à Noël quittent Jon Storm. Damage pour le second, quant au premier... Bwahahahaha... désolé, sa phrase « Garkatana sortira lorsqu'il sera mieux que Half-Life en Solo et que Quake en Multi », n'est venue à l'esprit.

## ■ ... À JAMAIS ?

Bikazord repousse encore la date de sortie de Warcraft III. Gahhhhh Noël, le jeu est désormais prévu pour à court terme 2002. Le syndrome « When it's done » a encore frappé.

## ■ CH'UIS CHEZ

## LE VOISIN

Le ramoneur qui circule voudrait qu'après avoir récupéré la série Jedi Knight, Raven se charge du développement de Duke IV pour permettre à D3 de se concentrer sur Doom 3.



## Novalogic fait muer son simulateur d'hélicoptère.

L'éditeur américain a enfin fait tomber le dernier bastion du Voxelspace en dotant Comanche 4 d'un véritable moteur 3D. En français dans le texte : ce jeu sera beau, avec de magnifiques polygones lissés et non plus une bouillie de pixels (qui a pourtant fait notre bonheur à une époque, ingrats que nous sommes). Pour le reste, quère de changements significatifs : il s'agit d'une simulation d'hélicoptère allégée. Sans sombrer dans l'arcade, les commandes sont simplifiées pour que l'on se concentre au maximum sur l'action. Avec sa trentaine de missions, son armement complet (canon, roquettes, Stinger, Hellfire, etc.) et surtout les serveurs NovaWorld, permettant à près de 128 joueurs de s'affronter simultanément, Comanche 4 pourrait bien scalper Gunship 1 2000. ■

CAMPAGNE  
MEDIATIQUE

Le site de jeux vidéo Gameplay.de (Allemagne donc) nous rappelle l'importance de savoir jauger la valeur d'un produit avec cette pub sans pitié. Petite traduction pour les anglophobes de service. Lui : « Nouveau record ! », elle : « Statut : débutant ». ■

MEILLEURES PUBLICITÉS  
DU MOIS

## Nains porte quoi

Infogrames élève des Wiggles sous terre.

Mais qu'est-ce qu'un Wiggles ? Ben, une sorte de nain avec un chapeau rouge et des oreilles pointues qui aime explorer les profondeurs de la terre. Ça semble mignon tout plein comme ça, mais c'est une véritable tribu qu'il vous faudra chaperer ! Les nourrir, les faire travailler, s'occuper de leurs amours, leur apprendre à se battre, etc. Eh oui, si l'on a d'abord l'impression de se retrouver face à un Sims, Wiggles s'orientent rapidement vers un Dungeon Keeper. Vous devrez creuser des galeries souterraines, les aménager et surtout, réaliser de véritables missions s'inscrivant dans le cadre d'un scénario (découvrir le secret du terrifiant dragon Fenris). C'est un peu flou au niveau jouabilité, mais les choses devraient s'éclaircir avant Noël. ■



■ FÊTE DE LA MÈRE. L'ambiance de Wiggles s'accorde bien délectante avec un humour décalé digne de l'univers de Terry Pratchett.



## Une suite à sucer



■ **GRIS, C'EST GRIS** Les décrets devaient conserver l'ambiance oppressante du premier 2008.

Eidos nous gratifie enfin de la suite de Soul Reaver.

[illegible]

## Microsoft réfractaire au progrès ?

Windows XP et Office XP garantis avec conservateurs.

Ces deux logiciels, respectivement en bêta-test et en vente aux États-Unis, ont joué un rôle crucial pour leurs utilisateurs. Ces derniers ont été menacés de ne plus pouvoir accéder à certaines fonctionnalités de leur PC, à moins de réinstaller d'urgence les logiciels en question. L'origine de cette menace ? Tout simplement l'absence de zèle des systèmes de protection mis au point par Microsoft et une tendance extrême au conservatisme. Il suffit en effet d'un simple changement de matériel (ajout d'un disque dur ou d'une barrette mémoire) dans le PC pour déclencher les foudres des cercles virtuels. L'éditeur américain a évidemment assuré que des palchs assoupiraient le système. C'est un minimum, considérant que l'un des avantages essentiels du PC, c'est tout de même son aspect évolutif... enfin, normalement.



**RED FACTION**  
www.redfaction.thq.fr

micro ds, J.  
envaincre. Masto  
enne, on  
rups (lift), cou  
lural occasion de  
pouver un vit  
a licence. O  
ou en

**Emparez-vous  
d'un arsenal de  
15 armes et...**

## Abattez les murs...

## Forez des souterrains...





# La tempête vient du

Les premières images de Deus Ex 2 et Thief III.

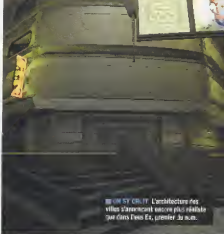


■ ENFIN À LA HAUTEUR Garret devrait se balader dans des décors détaillés et beaux.

Certains Jeux, malgré leur qualité incroyable, ne rencontrent pas forcément les faveurs du public. Ce fut le cas de Thief II et surtout de Deus Ex, sans doute le meilleur jeu de l'année dernière. Sans vraiment parler d'échec, on peut dire que leur succès est très en deçà de

ce qu'ils méritaient. Heureusement, Eidos n'a pas lâché l'affaire. C'est donc Warren Spector qui chapotera les suites de ces deux produits. Si Thief III sort à peine de la phase de pré-production (le jeu est donc très avancé sur papier), Deus Ex 2 en est déjà à la programmation graphique. Les auteurs ont en particulier la volonté de pousser à son paroxysme la réalité et la crédibilité du monde qu'ils créent. L'intrigue devrait tourner autour d'histoires d'eugénisme et de manipulations génétiques. Deux affaires à suivre de près. ■

## Texas



■ UN SY CRIST L'architecture des villes d'Amérique est encore plus réaliste que dans Deus Ex, premier du nom.

**RED FACTION**  
www.redfaction.thq.fr



**THE  
REVOLUTION  
IS HERE**

REJOIGNEZ LA RÉVOLUTION  
DÈS LE 28 SEPTEMBRE



## Course de fond

Fishtank lance une grande chasse à l'homme.

Et l'heureux élu s'appelle... heu, on ne sait pas trop en fait, donc optons pour Chaser. Il faut dire que suite à une intervention très musclée des membres d'élite de la police dont il fait partie, sa mémoire semble avoir rejoint le club des amnésiques (club très à la mode chez les mémoires de héros de jeux). Depuis, il se trouve chassé par une foule de gens, dont ses ex-camarades qui voudraient savoir s'il respirerait mieux avec une troisième narine dans le front. Réalisé par les auteurs de Battle Isle, The Androskan War, ce shoot 3D s'annonce magnifique grâce à un moteur particulièrement puissant jouant à fond sur les effets de lumière pour retranscrire l'ambiance glauque de l'intrigue. L'univers de Chaser, comme les armes, sera réaliste même si votre périple vous mènera brièvement sur Mars. Un mode Multijoueur est prévu, mais pas de date de sortie. ■



■ Y SONT OÙ ? Pas d'ennemis à l'écran, mais sachez qu'ils seront tous humains : dic ripoux, mafieux, vigiles, etc.



■ PAS VO FANS LE JEU Les personnages du film diffèrent de ceux du jeu, mais le scénario, lui, ne devrait pas changer.

# Zombies bis !

Premières infos sur l'adaptation cinématographique de Resident Evil.

A lors que le tournage vient de se terminer cet été à Berlin, on en sait maintenant un peu plus sur *Resident Evil Ground Zero*. Réalisé par Paul Anderson, le film met en vedette Milla Jovovich, ex-égérie de Luc Besson dans *Jeanne d'Arc*. Elle incarne Alice, membre d'un commando d'élite chargé d'enrayer la progression d'un virus transformant en zombies cancéreux tous les humains se trouvant à proximité. L'action se déroule dans un complexe souterrain appartenant à l'organisation secrète Umbrella. Heureusement, Alice est aidée dans sa tâche par quelques coléoptères, dont l'énergique Rain (Michelle Rodriguez). Quand on sait que le metteur en scène est un fan de jeux vidéo et qu'il a déjà transposé sur grand écran *Mortal Kombat*, on peut donc espérer un résultat à la hauteur de nos attentes (hé oui, l'espoir fait vivre).  
Vérification au printemps 2002. ■



■ 9080 On se demande si le réalisateur osera faire un film aussi gore que le jeu.

## Serial-master

### Le Virtua Tennis du PC ?

À l'instar de *Virtua Tennis* sur Dreamcast, dont il s'inspire largement (bien qu'un peu moins beau et légèrement plus lent au niveau des déplacements pour le moment), *Tennis Masters Series* compte se positionner comme le produit de référence sur le marché du jeu de tennis sur PC. Développé par une équipe canadienne sous la férule de Microïds, ce soit à de nombreux atouts pour convaincre. La maniabilité des joueurs est très bonne, on peut aisément sortir toute sorte de coups (lifté, coupé, lob), les rebonds de la balle sont gérés de manière réaliste et l'on aura l'occasion de jouer sur les dix courts officiels de l'ATP. Par contre, inutile d'espérer retrouver un visage familier parmi les 67 joueurs, puisque Microïds n'a pu obtenir à temps la licence. On pourra bien sûr disputer des matchs en simple ou en double, que ce soit sur le Net ou en réseau local. Ça va smasher dans les bureaux ! ■



■ JEU, SET ET MATCH Sans réels concurrents, *Tennis Masters Series* risque de faire l'unanimité sur PC.

## Allô, SOS bac

### Pour la traduction de latin, composez le 32 !

Si les profs américains s'organisent doucement pour faire face aux sites de triche pullulant sur le Net, les enseignants italiens, eux, ont été pris au dépourvu par... les téléphones ! Maintenant que les portables bénéficient de cette merveille qu'est la technologie Wap, n'importe qui se connecte sur le Net n'importe quand... y compris lors des épreuves écrites du bac. Les étudiants italiens ne s'en sont pas privés, téléchargeant traductions et plans de dissertations, au grand dam de l'administration scolaire transalpine qui, bien que consciente de la triche, n'a pu l'enrayer. On se demande ce que vaudront les contrôles et autres examens scolaires lorsque les puces implantées permettront d'être connecté à Internet 24h/24h. Ça sent les salles d'examen au format blockhaus. ■





# Le retour de 47

Nouveaux contrats pour le célèbre tueur à gages.

L'année 2000 nous a permis de faire la connaissance de l'homme (du numéro ?) qui est devenu depuis le plus célèbre tueur à gages sur PC, et ce, grâce au jeu *Hitman*, développé par IOI, une filiale Denise. L'année 2002 verra l'assassin reprendre du service et accomplir de nouveaux crimes de façon froide et méthodique. Qu'a-t-il fait pendant ces deux années, alors ? En bien, il les a passées en tant que jardinier dans un monastère sicilien à réfléchir sur sa condition et sur ses origines. Car, si vous avez fini *Hitman*, premier du nom, vous devez savoir que le tueur chauve a de quoi s'interroger sur son passé. Enfin, il ne lui faudra pas longtemps avant de retrouver ses instincts meurtriers et de se replonger dans ce qu'il fait de mieux : assister la grande faucheuse dans son fastidieux travail. *Hitman 2* explorera donc de nouvelles voies meurtrières comme celle où Monsieur 47 se déguise en chirurgien pour veiller à ce qu'une opération à cœur ouvert d'un ministre ne se passe d'habitude. Bref, le scénario promet.

Concernant les nouveautés, on nous l'apprend d'un système de scénarisation (similaire à celui de *Soldier of Fortune*) un peu plus rigide que dans le précédent et surtout d'une possibilité de jouer à *Hitman* en vue subjective. On apprend aussi que la licence pourrait faire l'objet d'une série télévisée à la manière de *X-Files*, mais rien n'est encore confirmé. L'équipe de développement ayant reçu une quantité importante d'offres concernant l'adaptation du jeu sur grand ou petit écran, on attendait la sortie du titre, jetez un œil sur nos réseaux sociaux.

■ NOIR. Le Hitman nouveau ressemble à un véritable ange du mal.



■ OUI EST-IL ? Tout ce qu'en sait, c'est son nom : Sergol. Sûrement un perso principal.



■ PALAIS D'ORIENT. L'Afghanistan sera l'escale d'une de vos missions.



■ JAPONAISERIES. Vous devrez en découder avec les gardes du corps japonais.



■ DÉJÀ VU : Le jeu reprendra tous les véhicules du film mais aussi les quartiers traversés, comme Chinatown.

# Hep, taxi !

Kalisto s'accroche au Cinquième Élément.

Tel Boudou sauvé des eaux, Kalisto resurgit dans le paysage ludique en exploitant une fois de plus la licence du film de Bésson. L'action se focalisera cette fois sur les courses de voitures volantes (comme le taxi de Bruce Willis), qui s'avèrent plutôt fidèles au film puisque vous pourrez circuler aussi bien verticalement qu'horizontalement. Avec 12 tracés répartis dans 4 quartiers, 25 véhicules divisés en trois catégories aux caractéristiques spécifiques (motos, voitures et camions), et cinq types de bonus différents basés sur les cinq éléments, NY Race pourrait s'avérer sympathique, surtout en Multijoueur (jusqu'à huit en réseau ou LAN). Reste à espérer que la réalisation suive, car depuis Dark Earth, Kalisto ne s'est guère illustré dans le domaine. ■



■ ET LA PRIORITÉ ? Même si une vue interne est disponible, la vue externe sera plus pratique pour voir arriver les autres véhicules.

## À mort Newton !

Disney vient concurrencer RollerCoaster Tycoon.

Aux États-Unis, depuis trois ans, RollerCoaster Tycoon se trouve de mois en mois toujours classé dans la liste des meilleures ventes de jeu PC. Jaloux d'un tel succès, Disney s'apprête à sortir Ultimate Ride, une simulation de montagnes russes aussi complète que défilante. Destinée à tous les joueurs à partir de 8 ans, Ultimate Ride va lancer des défis insensés à tous les apprentis ingénieurs, leur demandant de calculer précisément le nombre de « G » encaissés par les utilisateurs, d'enchaîner les boucles... le tout au mépris des lois de la physique. Les parcs pourront s'articuler autour de thèmes divers, comme Jules Verne, les royaumes de dragons, l'espace, etc. Cerise sur le gâteau, les vandards pourront envoyer leurs plus belles créations par mail à leurs copains pour les faire verdir. Habituez-vous à vomir, la chose sort en octobre. ■



■ BOUCLES FOLLES : Ultimate Ride ne s'adressera pas aux estomacs fragiles.



## Point de vue

**Sébastien Tasserrie**  
Rédacteur en chef adjoint

Rendre le PC grand public, voilà l'aspiration de tous les acteurs du milieu. Mais ce que l'on oublie de dire, c'est que le PC a subi, grosso modo, la même évolution que l'automobile. Nos ne rigoles pas, je m'explique. Tous les mécanos en herbe vous le diront, avant, il était relativement facile de réparer une voiture puisque tout était très mécanique. Aujourd'hui, avec l'invasion de l'électronique, même les professionnels s'ennuient les

chevilles. Le PC, c'est pareil. Avant, on savait débouquer de la mémoire EMS ou bidouiller les fichiers système pour résoudre un problème clairement identifiable par

le système d'exploitation. De nos jours, les messages d'erreur Windows sont incompréhensibles et les problèmes insidieux : le simple présence de drivers de carte graphique (non installés) sur le disque dur peut faire planter une machine. Loin de moi l'idée de dire que c'était mieux avant, mais les faits parlent d'eux-mêmes. Or, les PC sont plus faciles d'utilisation... lorsqu'ils fonctionnent car lorsqu'un problème se présente, les ennuis commencent ! ■



# Un grand coup de pied occulte



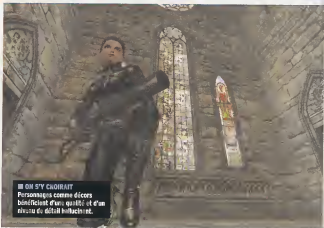
■ **HOT** Le lance-flammes est redoutable : à sa vue, les soldats adverses fuient en courant.

Ahhh, Castle Wolfenstein... ses longs couloirs interminables, ses adversaires pixellisés, ses balancements chaloupés d'écran qui ont fait vomir des milliers de joueurs pourtant incapables de décrocher. C'est sans doute sur cette nostalgie que compte Id en nous sortant Return to Castle Wolfenstein, mais pas uniquement, loin de là.

Premier contact avec le jeu, premier émerveillement : c'est beau. Non seulement les décors sont fins et détaillés, mais en plus les personnages sont vêtus de textures d'un réalisme impressionnant. Premier contact aussi avec un drapeau nazi, ce qui me donne l'occasion d'éteindre la polémique dans l'œuf : nous incarnons l'agent américain B.J. Bleskowitz qui enquête en 1943 sur des expériences occultes se déroulant dans un château allemand et ce genre de motif n'est donc pas déplacé même si en coller partout n'a rien de judicieux. Passons donc.

Après quelques minutes de jeu, il apparaît clairement que nous ne sommes pas devant un simple Quake : Half-Life est passé par là. Cela se sent à tous les niveaux. Le scénario, d'abord, qui évolue à

Retour au château Wolfenstein, entièrement rénové par Id.



■ **ON S'Y CHAÎRAIT** Personnages comme décors bénéficiant d'un qualité et d'un niveau de détail hallucinant.

**Après quelques minutes de jeu, il apparaît que nous ne sommes pas dans un simple Quake : Half-Life est passé par là.**

coups de documents et de conversations surprises au détour d'un couloir. L'interactivité avec l'environnement ensuite : une icône contextuelle permet de déclencher pas mal de mécanismes différents et la progression ne se limite pas à une succession clé-porte. Enfin, les adversaires disposent d'une intelligence artificielle remarquable : ils vous contournent, communiquent, s'enfuient s'ils sont blessés ou voient que vous avez un lance-flammes, tentent de vous

renvoyer vos grenades... Excellent. Plus fort encore : on peut terminer certains niveaux de diverses manières, optant pour la discrétion ou le bourrinage. Ajoutez une panoplie de 14 armes aux comportements vraisemblables (recul, surchauffe, sniper à ajuster), quelques trouvailles de jouabilité (comme pouvoir renverser les tables pour se barricader) et le résultat de cette suite devrait se montrer digne du père des shoots 3D qu'est son ancêtre. ■



■ **INFILTRATION À L'HONNEUR** Le couteau permet d'éliminer les gardes en un coup, sans attirer d'autres ennemis.



■ **PAS TRÈS NATUREL** Vous êtes venu enquêter sur les expériences occultes des nazis, vous ne serez pas déçu : zombies, démons et autres horreurs sont au rendez-vous.



# Tomb Raider VI ?

Le mythe de l'Atlantide revisité, une nouvelle fois, par Cryo.

Lors de la journée de présentation de la gamme de jeux de fin d'année de Cryo, l'un des titres les plus surprenants fut sans conteste Atlantis 3. Jeu d'aventure grand public par excellence, ce troisième opus semble éviter les poncifs du genre. Pour preuve, son héroïne, à laquelle Chiara Mastrolanni a prêté sa voix et sa silhouette, ressemble plus à Lara Croft qu'à Tatïe Danielle ! Égyptologue de son état, elle va parcourir deux mondes et époques distincts : les plaines glacées du Paléolithique et les palais des Mille et une Nuits. Pour ce qui nous a été donné d'en voir, le jeu est très rythmé et il ne se passe pas trois clics de souris sans qu'un événement ne soit déclenché. D'une beauté rare, Atlantis 3 sortira en octobre en deux versions : CD et DVD. Cette dernière proposant des graphismes de meilleure résolution, un choix des langues et j'en passe. DVD, quand tu nous tiens ! ■



■ 00 La qualité de la modélisation fait penser aux cinématiques de Final Fantasy.

## Et de sept

Faites partie de l'Assemblée.

Après deux incursions catastrophiques dans le monde du virtuel ludique, le jeu de cartes Magic retente sa chance par un moyen détourné. Ce que vous trouverez en démo dans nos CD/DVD n'est autre qu'un tutorial enseignant les techniques de base de cet excellent jeu. Le moment est d'autant plus indiqué qu'un changement majeur touche le petit monde de Magic : l'arrivée de la 7<sup>e</sup> édition, apportant non seulement de nouvelles illustrations particulièrement esthétiques mais aussi des changements majeurs dans les règles. Vous n'aurez donc pas à vous embarrasser des règles antérieures. ■

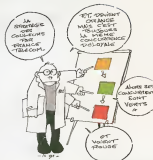


■ PAS À PAS Phases, terrains, sorts, invocations, interruptions, etc., tout est expliqué.

## Qui veut payer des millions ?

France Télécom n'aime pas la concurrence.

À tel point d'ailleurs que lors d'un récent appel d'offre de Renault, l'opérateur s'est permis de faire des propositions de tarifs à perte, profitant de sa position dominante pour écarter ses concurrents. Le Conseil de la concurrence s'est penché sur le cas et, constatant ces irrégularités, a condamné France Télécom à payer une amende de 40 millions de francs. Sans doute une goutte d'eau dans la mer des revenus de l'opérateur, mais tout de même un signe encourageant. Il se pourrait que la concurrence puisse enfin jouer et que les tarifs baissent, assez rapidement d'ailleurs car 9Telecom a aussi porté plainte début février pour un abus de position dominante dans le domaine de... L'ADSL. Les retours de bâton chez France Télécom, c'est à coups de chêne... messiti. ■









**Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !**

Cartes graphiques ATI RADEON™

- Moteur géométrique "Transform & Lighting" de dernière génération
- Implémentation très avancée des nouvelles fonctions DirectX™ 8
- Lecture DVD 100% matérielle
- Versions 32 Mo et 64 Mo en bus AGP 4X/2X



**Le meilleur de la technologie par le N°1 mondial de la carte graphique**

# Radeon!



64 Mo DDR  
Sortie TV  
Acquisition vidéo



[www.ati.com](http://www.ati.com)



# Hors-sujet

UNE ACTUALITÉ SUR MULTIPLES SUPPORTS (DVD, CINÉMA, LIVRES, BANDES DESSINÉES, JEUX, ETC.) DE PRODUITS QUI, COMME LE JEU VIDÉO, ABORDENT L'IMAGINAIRE SOUS TOUTES SES FORMES.



On croyait avoir tout vu en matière de cinéma... C'était compter sans *Memento* ! Ce polar, réalisé à l'envers (le début du film est la fin de l'histoire), raconte le périple d'un homme recherchant le dealer qui a tué et violé sa femme. Son problème : il est dépourvu de mémoire immédiate et est incapable de se souvenir de ce qu'il a vécu il y a plus de dix minutes. Il est donc obligé de se tatouer les éléments importants de sa vie, de se laisser des notes... Un exercice de style réussi : un film cuit.

**LES BONUS** Une fonction permet de regarder le film de la fin au début pour découvrir l'histoire chronologiquement !

■ Christopher Nolan ■ Poiché ■ Zone 2  
■ son : DD 5.1 : fran., ang. ■ sous-titres : fran., ang. ■ 1h49 ■ 100 F (28 €) env.

## X-Files : Deadalive



Voici deux épisodes (14 et 15) issus de la saison 8, encore inédite en France, et mettant en scène Scully et l'agent Doggett, aux prises avec un étrange culte qui recueille et soigne les personnes enlevées par des extraterrestres. Ces deux épisodes marquent les retrouvailles de toutes les grandes figures de la série (Mulder, Krycek) et l'exploitation de ses thèmes favoris (virus, mise en danger des héros). Au final, une bonne réalisation pour une histoire correcte... Pour qui n'est pas lassé par la conspiration !

**LES BONUS** Une featurette de moins de cinq minutes centrée sur les deux épisodes du DVD, mais qui lève également un bout du voile de la saison 8 avec des extraits d'épisodes qui font saliver. Rien de plus, malheureusement.

Kim Manners ■ 20<sup>e</sup> Century Fox ■ zone 2 ■ son DS : 2.0 : anglais, français ■ sous-titres : une pléthore  
■ 1h25 ■ 18DF (28 €) env.

13 : On revient pour l'instant à Jodorowski et Sacco -  
Hermès Associés - 99 F (28 €) env.

**Bouncer**



La mode est décidément aux westerns.

Et une fois encore, il s'agit d'une sale histoire de famille : trois pistoleros, qui en plus d'être des tireurs sont frères, vont s'entre-tuer pour récupérer un diamant brisé en campagne de leur propre père !

Moins dense que *Western* (de Rosinski et Van Hamme), bénéficiant de jolies couleurs passées et du trait de Boacq, ce *Bouncer* a visiblement le potentiel d'une bonne série... très noire.

13 : USM Nihilisme - Perseus et Soc - Hémisphères  
Associés - 99 F (28 €) env.

**Sanctuaire**

Dans un futur proche, un sous-marin américain découvre l'entrée d'une mystérieuse et dangereuse cité engloutie à des kilomètres de profondeur.

Aussitôt envoyée, l'équipe d'exploration disparaît... Un scénario claustrophobe pour un huis clos en apnée dans lequel la part belle est laissée à l'étrange, intrigant et lovecraftien.

Jos - Acromed Ed.  
250 F (28 €) env.

**Beverly Place**

Ceux qui meurent d'envie d'organiser une vraie murder-party peuvent se jeter sur cette boîte ! Les joueurs y incarneront des fils et filles à papa de Beverly Hills, réunis pour enguêler sur le meurtre d'une de leurs

amies, au bord de sa piscine ! Comme d'habitude, accessibles, aides de jeu et fiches de perso sont bien réalisées et garantissent une soirée mémorable.



El. Coll. de l'Anglais - Musique et Cinéma - Document

R.P. 12.000

## L'ombre de l'échafaud



Un polar belle époque comme on en voit peu en BD depuis Adèle Blanc-Sec, dans lequel deux voleurs se retrouvent involontairement mêlés aux affaires d'un assassin aux grands pouvoirs. Ils vont (mal leur en prend) chercher à en savoir plus sur lui : sorcellerie, mystères occultes, journalisme dans les catacombes et hill parisien seront au rendez-vous. Le premier tome réussit d'une série qui a vite trouvé son identité !

avec l'album - 26, Jean Brancas  
160 (21 C) env.

## L'Or des dragons



Voilà un concept original : chaque joueur contrôle quatre aventuriers qui devront s'allier pour combattre des dragons joués par... personne. Une fois défaits, le plus dur reste à faire : partager le trésor ! Le but étant de s'enrichir plus que les autres en récoltant or, joyaux et objets magiques, les parties se révèlent tactiques et surtout, très amusantes.

avec l'album - 26, Jean Brancas

## Donjons & Dragons



La sortie de la troisième édition du jeu de rôle le plus joué au monde, c'est un événement. Et c'est l'occasion de découvrir des règles et des fiches de personnages

qui se sont enfin approfondies, organisées à partir d'un système D20 original. Avec ce livre, la porte est ouverte sur des aventures médiévales fantastiques sans limites.



# Blair Witch II : Book of Shadows

DVD

Après le sortie de Blair Witch Project, cinq fans du film partent passer une nuit dans la forêt de Burkittsville sur les lieux du tournage : cinq heures de leur vie vont leur échapper et ils vont subir les conséquences de leur témérité, de retour en ville. Le réalisateur a pris le contre-pied du premier opus en faisant de son film (qui serait inspiré d'un fait divers) un huis clos étouffant dans lequel la maxime « L'enfer, c'est les autres » prend tout son sens ! Un film fantastique sans grande surprise, mais bien interprété et bénéficiant d'une chute intéressante.

**LES BONUS** Un DVD entier réservé aux bonus ! Deux vrais faux documentaires racontent le drame qui aurait inspiré ce second film (avec interviews, rapports de police, etc.) et fait le point sur la légende de la sorcière de Blair, Rustin Parr et Le Livre des Ombres. Du pain béni, si on peut dire, pour les fans de cet univers qui croient encore dur comme fer qu'il ne s'agit pas d'une énorme supercherie. En prime, une interview du réalisateur et un clip vidéo. Y a bon !

■ Joe Berlinger ■ Universal ■ zone 2 ■ son DD : 5.1 : anglais, français  
■ sous-titres : anglais, français ■ 1h20 ■ 180 F (28 C) env.

DVD



Un super agent secret travaillant pour l'ONU se retrouve au centre d'une énorme conspiration qui va mener son équipe au casse-pipe. Ses seules chances : sa jugeote et une jolie interprète chinoise... Un scénario parano et bien ficelé, de bons acteurs (le numéro de Wesley Snipes est maintenant bien rodé), le tout un peu gâché par une mise en scène mollassonne qui étire le film en longueur... L'art de la guerre permet quand même de passer un agréable moment devant la télé, du moment qu'on n'est pas un fanatique de Sun Tzu...

**LES BONUS** Quels bonus ?

Service minimum, ou : la bande-annonce américaine - et puis c'est tout ! La Fox nous invente le DVD light, pas mal !

■ Christian Dupuy ■ 20th Century Fox ■ zone 2 ■ son DD : 5.1, anglais, français ■ 1h50  
■ sous-titres : anglais, français  
■ env. 180 F (28 C) env.

# L'art de la guerre



PREVIEW

# Rouge





# revolver

**Red Faction** | Faites la révolution martienne à coups de railgun !

## Pour info

- INTERVIEW
- DÉVELOPPEUR Volition
- GENRE shoot 3D
- SORTIE octobre

**Q&R**

**ALAN LAWRENCE**  
Gen4 designer

**Pourquoi vous équiper un peu le Geo-Mod ?**

Si Geo-Mod est un excellent moyen qui promeut des outils développés en temps réel. Si tu penses à te servir une colonne ou un état vers le lance-rockettes, le truc qui ne paraît pas être pas possible à l'époque avantait de la puissance et de l'ambition du jeu. C'est la première fois qu'un moteur physique réaliste est créé pour un shoot. On pourra utiliser le Geo-Mod comme arme, en faisant par exemple s'abattre un plateau sur les ennemis, mais aussi pour reconstruire certaines régions. Je ne suis ni des plus fous.

**Quel rôle vont jouer les différents véhicules dans le jeu ?**

Il y aura six véhicules en tout, et chacun a son propre modèle physique. La base de données a l'air est allée en console pour le contrôle. C'est la terre pour la terre. La base de données a l'air est allée en console pour le contrôle. C'est la terre pour la terre. La base de données a l'air est allée en console pour le contrôle. C'est la terre pour la terre.

Les jeux sortant simultanément sur PlayStation et sur PC n'ont pas toujours bonne presse, eu égard à de nombreux et répétés résultats lamentables, inutile de citer des noms, vous savez de quoi je parle ! Heureusement, depuis que Volition a sorti l'excellent Summoner, nous voilà un peu rassurés. Red Faction, marchand sur les traces de Half-Life, s'annonce encore meilleur, LE shoot de l'année. Pour vous en convaincre, voici quelques premières impressions de jeu, toutes chaudes, quasiment en direct !

On a peut-être, au fil des mois, dans ces pages et dans d'autres, abusé du terme « Half-Life-killer », le « jeu qui va tuer Half-Life » - l'un d'entre nous s'était même, voici déjà quelque temps, aventuré à accolier cet épithète à Requiem Avenging Angel... Pour ne pas tomber dans de tels errements, je vais être clair tout de suite : non, Red Faction ne va pas « tuer » Half-Life, en tout cas pas en Multijoueur. On peut même douter qu'aucun jeu parvienne à un succès et à une longévité comparables à ceux du hit de Valve, du moins dans l'immédiat. En revanche, s'il s'agit de prendre le pari que Red Faction va être le meilleur shoot (et sans doute aussi le plus populaire) depuis Half-Life, alors là je n'hésite pas. Pourquoi être aussi sûr de soi après avoir joué de quatre à cinq heures sur une simple version



■ **EUGÉNISME** Non contents d'exploiter les ouvriers, la corporation s'en sert pour ses expériences génétiques. Allô, Mr. Sylvestre ?

Alpha ? Tout simplement parce qu'un excellent jeu, ça se reconnaît en quelques minutes. Comme beaucoup de bons shoots, on a l'impression que Red Faction a été programmé non pas par des informaticiens mercenaires qui auraient aussi bien pu bosser sur Windows 2010, mais par de vrais joueurs, des gens qui ont fini Sin (ça doit bien exister ?), Half-Life et Deus Ex et décidé de créer un jeu où l'on retrouverait tout ce qu'on aimait dans ces shoots d'exception - tout en y mettant leur



■ **VERSUS DE ANKS** Cet Geo-Mod est une véritable ville dans les caernes martiennes. Que ceux à qui il rappelle quelque chose fassent le lien.





■ **COMME AU CINÉMA** Les cinémas « mineur » sont non seulement très bien réalisés, mais nous en apprennent beaucoup sur le scénario.

patte et en y supprimant ce qui gênait le gameplay.

Red Faction, en gros, ça parle de quoi ? Tout simplement d'une révolution. Nous sommes dans un futur somme toute assez proche et l'humanité a colonisé la planète Mars, planète regorgeant apparemment de ressources minières puisque c'est au fond d'un puits de mine aux galeries rougeâtres que tout va commencer. Traités comme du bétail, tués à la tâche, nourris, mais pas payés, les mineurs sont des esclaves pour qui le mot « démission » entraîne une exécution sommaire immédiate. La révolte gronde, et le signal du début

des hostilités va être donné par une dénommée Eos, sorte de Che Guevara cyberpunk, signal auquel votre personnage, un mineur du nom de Parker, va répondre immédiatement.

## Capitalisme sauvage

Dans une cinématique d'intro « in-game », Parker va voir un de ses copains mineurs brutalement assassiné par un garde. N'écouter que son courage (et sa colère), Parker va tuer le garde, ramasser son arme, et tenter de rejoindre la rébellion, dont les appels à la révolte prêteront fort opportunément les systèmes de communication de la corporation esclavagiste. L'entrée dans Faction est immédiate : à partir du moment où vous tenez l'arme en main, des gardes vont se ruier à l'assaut, vous intimant de la lâcher : soyez prévenu, leur obéir ferait de Red Faction le jeu à la plus courte durée de vie jamais tombé



■ **SAUVAGE** Que les fans de Quake et autres psychopates assoiffés de sang se rassurent : rapide et violent, Red Faction n'a rien d'un « jeu de papy ».



■ **GOÛTE D'EAU** Voilà le meurtre qui va déclencher la révolte de votre héros. L'aventure peut commencer...





**■ OCULEURS** Soyez prudent ou ce broyeur pourrait bien être la dernière chose que vous verrez dans ce monde. Et n'oubliez pas le recyclage...

entre vos mains. De fait, contrairement à un concurrent du nom de Max (le mal nommé...), l'aventure de Red Faction n'est pas de celles que vous allez résoudre en deux coups de cuillère et un week-end d'autiste devant un PC. Sans prendre de pari réel sur la durée de vie, le scénario est suffisamment complexe et les niveaux suffisamment nombreux pour qu'on approche - peut-être sans toutefois l'égaliser - celle d'un Half-Life. Le rythme de l'action est extrêmement rapide, sans faire pour autant de Red Faction une sorte de Quake. En effet, quel que soit le niveau visité, le scénario n'est jamais oublié ni mis de côté.

Au fur et à mesure que l'on progresse, les combats ennemis continuent, vos alliés trouvent de nouvelles



**■ VIERGE ROUGE** Ennemi à la tête de la révolte et vous deviendrez rapidement son homme de main attitré.

informations, vous les communiquez, les objectifs de mission changent au fur et à mesure des découvertes... Vous pourrez même suivre de véritables débats entre les responsables de la Corporation et les rebelles, rebelles qui vont découvrir que, non contents d'exploiter les mineurs jusqu'au trognon, cette dernière se livre sur eux à des expériences génétiques extrêmement interdites...

#### Rouge sang

L'humour glacial n'est pas oublié. Ainsi, après votre acte initial de rébellion, l'un des révolutionnaires vous contacte « mentalement » et vous dirige vers la sortie. Là, vous arrivez juste à temps pour voir la dernière navette s'enfuir. Votre contact a juste le temps de lancer



**■ JUSTIFICATION** Attention, les robots ennemis qui paraissent à priori inoffensifs peuvent être vite et très dangereux.



## Le Geo-Mod pour les nuls

Le Geo-Mod, c'est la petite révolution de Red Faction, un environnement cassable, destructible, friable à souhait, l'idéal pour rendre des piéges ou venir à bout d'un adversaire supérieur en nombre. Si vous voulez passer l'ennemi Mon en beach depuis dix ans, les explications qui suivent vous sont destinées.

### Courant d'air



La base : comment se faire une porte sur mesure. Vous ne trouvez pas l'interrupteur qui vous permettrait d'avancer dans l'histoire et de finir le jeu plus vite que Frédéric Dufresne ? Facile. Sortez le lance-roquettes, choisissez un mur pas trop épais et tirez, vous aurez votre petite porte à vous. Attendez juste que la poussière se dissipe.

### Grosse migraine



Vous avez plein de gardes partout autour de vous dans une salle et pas d'arme automatique à longue portée ? Pas de problème. Avec le lance-roquettes, visez les phéres de leurs petites plates-formes protectrices et tirez, l'effondrement est garanti. De plus, qu'ils soient dessus ou au dessous ils se prendront quand même un bloc de béton sur la tête.

### Plongeon



Red Faction stimule votre créativité. Pour détruire un gros vieux tank et son escorte, vous pouvez le bombarder de roquettes, trois feront l'affaire. Vous pouvez aussi remarquer qu'il circule sur un pont fabriqué d'un mètre d'épaisseur, tirez devant ses roues et il effectuera un plongeon de 2 kilomètres dans le vide.

un « Merde, si vous aviez été plus vite... » avant qu'une roquette ne réduise la navette en mille morceaux, vous faisant bénir votre nature retardataire !

Cette richesse du scénario n'empêche pas la partie action d'être très, très fun, ceci grâce notamment à une profusion d'armes (le deuxième fusil sniper, précis et net à tous les niveaux de zoom, est sans doute un des meilleurs qu'on ait vus) et surtout au Geo-Mod, géniale invention de Volition, censé rendre « cassable » l'intégralité du décor, même si, dans cette version, son usage était limité pour des raisons de gameplay (empêcher, notamment, le nouveau joueur de se faire tomber tout le décor sur la tête). Exemple : aux commandes d'un sous-marin de poche (oui, c'est un des véhicules que l'on pourra piloter !), vous vous trouvez face à un ennemi qui conduit le modèle supérieur. Esquivant sa première torpille, vous visez ensuite la paroi sous-marine au-dessus de lui, l'ensevelissant sous des tonnes de rochers ! La plus belle illustration (pour l'instant) du Geo-Mod, c'est sans doute

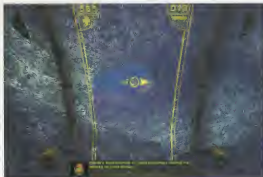


**■ GUERRE DES ÉTOILES** Inutile d'espérer s'échapper, la haine de la Corporation vous poursuivra jusque dans l'espace. Ordres fascistes !

de tirer dans une fenêtre. Balancez juste une balle dans l'angle de la vitre, et vous la verrez se tendre progressivement de bas en haut pour finalement s'effondrer en miettes, comme dans la réalité.

L'autre atout extrêmement fun de Red Faction, concerne l'interactivité avec les PNJ, et notamment les alliés, capables, pour une fois, de vous donner un petit coup de main. Le meilleur exemple que j'en garde s'est passé à la sortie d'un boyau de mine. Alors que des voitures de police volantes façon Blade Runner me canardaient en basse altitude (heureusement, ils tirent moins bien que les carabiniers génois...), je suis parvenu au bout d'un canyon où m'attendait un rebelle au volant d'une Jeep équipée d'un fusil mitrailleur. Sur ses injonctions, je sauterai à la place du mitrailleur et nous sommes revenus sur nos pas, faisant mordre la poussière aux suppôts volants du fascisme ! Bref, Red Faction s'annonce comme le meilleur pied que nous ayons pu prendre dans un jeu en vue subjective depuis Deus Ex, nous en redemandons ! Et quand est-ce qu'elle arrive cette version test, bon sang ? ■

-Rémy Gaoec



**■ CAPITAINE MEMO** Parmi les six véhicules disponibles dans le jeu, le sous-marin est particulièrement bien réalisé, résistance de l'eau comprise.



la force  
de  
sublimier...



**Idéal**  
VISION

**V**ous aussi vous trouverez certainement dans notre gamme votre meilleur compagnon. Laissez-vous surprendre au quotidien par la fidèle restitution des couleurs, l'esthétique rassurante et les prix attractifs de tous nos moniteurs CTX. De la **VALUE Series** pour un usage essentiellement bureautique, à la gamme **TCO Monitor**, la performance est au rendez-vous en respectant votre confort visuel et votre environnement, puisque tous nos écrans sont conformes aux normes TCO. De la **EXECUTIVE Series** à la **PROFESSIONAL Series** (à base de tube FD Trinitron® de Sony), pour une image pure, stable, pour ceux qui aiment la perfection.

**IDÉAL VISION** : l'importateur officiel pour la France de la marque CTX  
95, boulevard Berthier 75017 Paris - Tél : 01 44 29 52 09 - Fax : 01 44 29 52 09  
idealvision@wanadoo.fr - <http://www.idealvision.fr>

**CTX**

The Monitor Specialists





**■ SAGRE AU CLAIR** Le jeu affirme toujours les vases indomés pour les blasters et extermes pour les combats au sabre.

# L'épreuve du jet d'ail

**Jedi Knight 2 : Jedi Outcast** | Le destin de Kyle entre les serres de Raven.

L'un des petits plaisirs de l'Activision, le salon d'Activision, fut le discours du boss de LucasArts. Si certains éditeurs s'ancrent dans une mer d'optimisme par les chaînes de la mauvaise foi, Simon Jeffery a fait son mea culpa : les derniers jeux Star Wars étaient mauvais mais cela va changer.

## Pour info

- EDITEUR Activision
- DÉVELOPPEUR Raven
- GENRE shoot 3D
- SORTIE printemps 2002

**S**a recette miracle : l'externalisation (non, c'est pas du turc ancien mais du commercial). LucasArts confie ainsi sa plus importante licence à différentes équipes réputées dans leur genre respectif. Verant, Ensemble Studios, Bioware et, depuis peu, Rainbow Studios (Motorcross Madness 2) planchent respectivement sur des univers permanents, jeu de stratégie, de rôle et de course avec un résultat pour l'instant très prometteur. Mais le cas qui nous intéresse aujourd'hui est celui de l'élève Raven.

Après deux épisodes et un add-on fabuleux qui ont marqué la mémoire des joueurs, Jedi Outcast est particulièrement attendu. La moindre erreur signifiait pour les membres de Raven la mort par décapitation ou



**■ ET HOP, SANS LES MAINS !** C'est pas très prudent de se balader près de cette fosse, quelqu'un pourrait vous pousser malencontreusement... comme moi.



**■ KITSCHISSIME** Les décors sont particulièrement fidèles aux films. Sympa mais on finit presque par se lasser.





■ **ÇA COUPE** Sans aller jusqu'au geste de *Soldier* et *Porteus*, Raven s'est voulu plus réaliste. Le sabre tranche réellement.

sabre-laser (moi, excessif ?). Le scénariste a opté pour la sécurité en nous permettant de retrouver le héros Kyle Katarn. Souvenez-vous, celui-ci avait basculé du côté obscur de la force et n'avait dû son salut qu'à l'intervention courageuse de Mara Jade.

Effrayé par son expérience, le pauvre Kyle s'était décidé à abandonner sa formation de Jedi pour vivre tranquillement mais la menace d'un Jedi sombre développant une technologie susceptible d'assujettir la Jarco va l'obliger à sortir de sa retraite pour prendre à nouveau les armes.

#### Du neuf avec du vieux

Les fans ne seront d'ailleurs pas perdus : on retrouve une bonne partie de l'arsenal des précédents épisodes (blaster en tout genre, détonateur thermique, arbalète wookiee, etc.) plus quelques nouveautés pour un total de 14 armes. Le sabrolaser est évidemment présent, avec des mouvements bien plus dynamiques et un contrôle légèrement amélioré lors des duels. De même, Kyle, en bon Jedi, maîtrise toujours la force. Malheureusement, et c'est l'un des gros regrets de cet opus, on ne pourra plus choisir ses pouvoirs. Déjà par son histoire, Katarn possède un panache de facultés à mi-chemin entre clair et obscur : télékinésie (passer, titrer, lancer son sabre, étrangler), force



■ **VERTIGO** Les niveaux sont toujours aussi aériens et gigantesques. Le moteur de Quake III s'en tire plus que bien. Attention aux chutes lors des combats.

**Raven a su tirer le meilleur du moteur de Quake III pour nous offrir de magnifiques extérieurs.**

physique (course accélérée, super-saut), éclairs ou encore manipulation (pour se rendre invisible). Leur puissance s'accroît néanmoins au fil des 25 niveaux.

On y retrouve ainsi des lieux familiers (académie de Yavin, Cloud City, etc.) et d'autres inédits, mais tous se caractérisent par leur gigantisme et leur excellente qualité graphique. Les p'tits gars de chez Raven maîtrisent vraiment bien le moteur de Quake III et ce n'est pas leur seul talent. L'intelligence artificielle que l'on avait déjà expérimentée dans *Elite Force* sévit ici aussi pour le meilleur. Les soldats se cachent, cherchent à esquiver vos tirs, fument si vous débarquez sabre au clair à moins qu'un officier ne les rappelle à l'ordre... Fini la bête chair à blaster.

Malgré une sensation de déjà vu qui laisse un peu dubitatif au départ, l'effet Jedi Outcast ne tarde pas à se faire sentir : l'immersion dans cet univers toujours aussi magique est totale. Si la variété et l'intérêt de l'intrigue sont au rendez-vous, LucasArts va regagner la confiance d'un paquet de joueurs. ■

- Frédéric Dufresne

LEÇON N° 1 : SÉDUIRE L'ADVERSAIRE  
LEÇON N° 2 : LE DÉTRUIRE... DÈS LE 15 OCTOBRE 2001.

# PRIMITIVE WARS Jurassic Era



4 TRIBES



MAP EDITOR



SINGLE & MULTI



MULTIPLAYER  
LAN & ON-LINE

PC  
CD  
ROM



www.primitivewars.com



# Invasion divine

**Divine Divinity** | Focus et CVD tiennent leur prochain hit !

## Pour info

- EDITEUR Focus
- DÉVELOPPEUR Larian Studios
- GENRE action-rôle
- SORTIE automne

**Les monstres sont dotés d'une vraie I.A., semblable à celle utilisée pour Conflict Zone.**



C'est une déferlante de diablo-like qui va s'abattre cet automne sur nos écrans ! Vous connaissez forcément déjà Dungeon Siege et Throne of Darkness et voici le challenger que l'on n'attendait pas, Divine Divinity. Du comment une équipe européenne va faire trembler Blizzard.

La meilleure histoire belge de l'année ? C'est incontestablement celle de Divine Divinity, jeu certes produit par les Allemands redoutables de CDV (Sudden Strike, Cossacks, etc.) mais tout droit sorti du cerveau fumeux (parce qu'en ébullition) de Swen Vincke, Flamand aussi esjoué que fan de RPG et de jeux d'action médiévaux à la Diablo. Un développeur tête, qui, un beau jour, a décidé de créer le jeu de rôle auquel il rêvait de jouer, un jeu qui posséderait, je cite : « la densité de Baldur's Gate et le fun de Diablo ». Bizarre, que d'ambition ! Entouré d'une équipe de copains, Swen est parvenu à convaincre CDV de le suivre sur son projet et, franchement, aucun joueur ne va s'en plaindre ! S'il tient toutes ses promesses, Divine Divinity risque fort d'emporter le morceau sur tous les jeux du genre (Throne of Darkness, Dungeon Siege, Pool of Radiance, etc.) annoncés à la rentrée.

## Divines promesses

Commençons par le commencement : l'histoire. La cinématique d'intro de Divine Divinity nous montre une superbe créature d'essence divine attaquée par d'affreux sorciers. Avant que vous ne puissiez intervenir, les attaquants s'apprêtent à lui donner le coup de grâce. La belle déesse scinde alors son âme en trois, trois morceaux d'égale puissance qui vont se loger dans trois hôtes humains. Et l'un de ces hôtes, vous l'aurez deviné, n'est autre que vous. Sauvé en extremis par un petit chat (si, si), vous vous réveillez ensuite dans un village



■ RENSEIGNEMENTS EXPRESS Peser le souris sur un personnage vous montrera une partie de ses statistiques : pratique pour ne pas mourir bêtement.





**■ CELLULES GRISSES** Les monstres sont dotés d'une intelligence d'arrière-pensée, ce qui leur permet d'être très efficaces lors des combats de groupe.

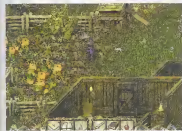
de guérisseurs, fort préoccupés par la peste qui sévit dans la région. Totalement paumés, vous allez pouvoir vous attirer vos premiers ennemis.

D'apparence, Divine Divinity est très classique. Et, de fait, des graphismes en 2D aux statistiques et à l'arborescence « à la Diablo », à peu près tout ce que l'on peut trouver dans Divine Divinity a déjà été vu ailleurs. À la différence que jamais à ma connaissance, ils ne s'étaient retrouvés dans un seul et même jeu. Divine Divinity offre le choix entre six personnages : guerrier, mage et « survivant » (en fait un assassin) et leurs équivalents féminins. Vous pourrez développer les capacités de ces personnages dans des « chemins » différents, afin d'obtenir un résultat unique, qui vous soit propre. Même liberté dans la façon de mener l'aventure : Sven affirme que l'on pourra jouer « à la Baldur », en s'impliquant dans toutes les innombrables quêtes offertes par le jeu, ou bien « à la Diablo », en ne réalisant que les quêtes principales et en massacrant beaucoup de monstres. Et, pour y avoir déjà joué quelques heures, aucune des affirmations de Sven ne semble exagérée : on ressent immédiatement, comme dans Diablo, la satisfaction intense d'avoir un personnage capable, dès le début, de mener victorieusement des combats ou d'utiliser des skills intéressants, sans devoir attendre le niveau 10.

**Un jeu qui réussit enfin la synthèse entre l'action d'un Diablo et la richesse d'un Baldur !**

Et, comme dans Baldur's Gate, on peut se lancer dans des dialogues intéressants et progresser dans la connaissance du monde et de l'histoire. En outre, les monstres sont dotés d'une vraie I.A., semblable à celle utilisée pour Conflict Zone et l'aventure s'annonce non seulement longue, mais dotée d'une grande richesse (avec notamment une « réputation » de votre personnage qui influencera les réactions de ceux que vous rencontrerez). Tellement riche qu'il est impossible d'en faire le tour dans cette première preview - rassurez-vous, nous reviendrons très bientôt sur ce jeu passionnant. ■

- Rémy Goavec



**■ JARDINIER CAMBRIOLÉUR** Les valeurs passeront beaucoup de temps dans les jardins pour y trouver des ingrédients de poison.



**■ PYROTECHNIE** Dans ce jeu en 2D, les effets de son et la gestion de la luminosité sont encore plus réussis que dans Baldur ou Diablo.



# On se fait une toile ?

**Spider-Man** | Prenez-vous pour l'homme-araignée en plein New York.



**IN ADAPTATION** En incarnant Spider-Man, vous représentez d'une forme de super-pouvoirs.

Vous vous promenez sur les toits la nuit en collant rouge et bleu. Vous sautillez et vous êtes persuadé que votre sixième sens vous avertit du danger. Eh bien, j'ai une bonne nouvelle pour vous, arrêtez de voir votre psy : Spider-Man débarque sur PC.

Une des raisons qui explique mon état actuel est que j'ai passé une grande partie de ma jeunesse à lire *Strange, Special Strange, Spidey & Cie*. C'est donc avec des yeux tout ronds que j'ai accueilli la nouvelle :



**DES NEURONES D'ARACHNÉE** Le jeu comportera 80 % d'action, certes, mais il y aura également des phases d'infiltration ou de discrétion. Il faudra parfois cogiter...

#### Pour info

- EDITEUR Activision
- DEVELOPPEUR Linsay
- GENRE aventure-action
- SORTIE octobre

Spider-man est adapté sur PC. Je dis bien « adapté » car il s'agit en fait d'un portage de console à PC (avec tout ce que ça implique, nous y reviendrons). Tous les fans de super-héros peuvent quand même se réjouir : on va enfin pouvoir se la jouer monte-en-l'air avec tous les super-pouvoirs qui vont avec et les super-villains qui font avec. Le tout sera en 3D, taillée au couteau d'accord, mais en 3D quand même. Du haut des buildings aux bas-fonds de Manhattan, en passant par de nombreux intérieurs, genre laboratoire de savant malsain, vous devriez retrouver l'ambiance des comics. Vous aurez quand même une trentaine de niveaux pour ça.

En tant qu'homme-araignée, vous serez nanti de tout un tas de compétences hors du commun.



**J.J.A.** Toujours d'humour aussi charmant, le boss de Peter Parker sera en mauvaise posture dans le jeu.



## Le film, c'est pour bientôt

**ATTENTION** Après la série animée et un long métrage dans les années 70, voici le film.

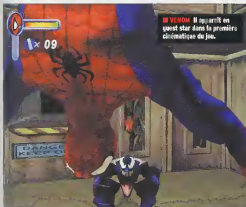


C'est Sam Raimi qui s'y colle. Si ce nom ne vous dit rien, sachez qu'il s'agit du monsieur qui a commencé la série des *Critters* et en particulier le troisième. L'Armée des ténébreux (qui se trouve être en fait des films de chevre) Une bande-annonce est disponible sur le site officiel du film (<http://www.spiderman.sonypictures.com/>). On y voit l'attaque d'une banque par des mafiosi patibulaires qui s'échappent en hélicoptère. Ils s'enfuient mais tout d'un coup, voilà que l'hélicoptère n'avance plus... Il repart même en arrière ! Qu'est-ce qu'il est fort ce Spider-Man !

Ils pourriez par exemple lancer une crêpe en l'air et la réceptionner pile comme il faut les yeux fermés (grâce à votre sixième sens). Non sans blague, c'est très pratique. Dès que vous approchez d'un danger ou d'un élément important du jeu (indice, passage secret, crêpe qui tombe du plafond, etc.), il y aura du rouge autour de votre tête, avec un coup de guitare électrique histoire d'enfoncer le clou. Vous pourrez faire des bonds de plusieurs mètres, jouer à Tarzan entre les buildings grâce à vos jets de toile et soulever des structures pesant dix fois votre poids afin de les jeter sur la tête des méchants.

Cité combat, vous pourrez faire des combos entre coups de poing et coups de pied, avec des enchaînements très karaté sur fond de musique à la N'Waz. Le rythme devrait être assez soutenu. Vous pourrez aussi frapper vos ennemis à distance avec une toile ce toile ou vous protéger dans un cocon de toile

**Discretion,  
infiltration,  
effet de  
surprise et  
virevoltes  
de caméra  
seront au  
rendez-vous.**



**■ MONTE-EN-L'AIR** Un des éléments les plus fun et intéressants du jeu sera votre capacité à pouvoir grimper aux murs.

qui leur explosera à la figure. Mais le top du top, d'après moi, ce sera le pouvoir de grimper aux murs. Totalement intégré au gameplay, ce pouvoir sera peut-être le plus intéressant du jeu (la plupart de vos ennemis ne penseront pas à regarder au plafond), subseqüemment discrétion, infiltration, effets de surprise et virevoltes de caméra pour vous suivre dans toutes les positions seront au rendez-vous.

### Prends garde... car l'araignée est là

Vous retrouverez tous vos vieux amis bien kitsch de la grande époque Marvel : Cat Woman, Dare Devil, etc. et des vilains comme Scorpio, le Calid, Rhino (j'espère qu'il y aura l'homme de sable), ou certains plus récents, comme Venom. Ce seront principalement des boss de fin de niveau. Tiens, ben justement, ça me permet d'enchaîner subtilement sur le côté « console » du jeu. Spider-Man a donc été adapté de la console au PC, ce qui veut dire que vous ne pourrez sauvegarder qu'en fin de niveau, que vous ne pourrez pas gérer votre angle de vue vous-même à la souris, ni vous déplacer latéralement, et que les cinématiques seront... hum, il n'y aura pas non plus de Multijoueur, etc. Bon, ce sont des détails qui s'estompent quand même assez vite devant le fun de l'univers.

Et puis le jeu sera proposé à bas prix, et ça, c'est plutôt une bonne nouvelle, non ? ■

- Noël Chanut



**■ DE VIEILLES CONNAISSANCES** Vous rencontrerez des méchants célèbres, mais aussi des gentils, comme Cat Woman ou Dare Devil...



# Kamehameha !

**Evil Twin : Cyprien Chronicles** | Du nouveau pour le genre action plates-formes ?



■ **UN COPAIN POUR LA ROUTE** Parmi les créatures que Cyprien aura l'occasion de rencontrer, plusieurs d'entre elles se révéleront plutôt sympathiques. Il n'a pas une bonne tête, celui-ci ?

Evil Twin : Cyprien Chronicles fait sans nul doute partie des projets français les plus excitants de cette année. Son secret ? Ubi Soft a soutenu une jeune équipe de développement parisienne motivée, qui planche sur ce projet depuis bientôt trois ans !

Le moins que l'on puisse dire de l'équipe d'In Utero chargée du développement d'Evil Twin (vingt-quatre personnes en tout auront travaillé sur le projet), c'est qu'elle ne manque pas d'enthousiasme. Qu'il s'agisse du chef de projet Xavier Gonot ou du directeur artistique Stéphane Bachelet, on sent un réel désir

## Pour info

- EDITEUR Ubi Soft
- DEVELOPPEUR In Utero
- GENRE action plates-formes
- SORTIE octobre



■ **LES BOULES** Supercyp peut concentrer une boule d'énergie avant de l'envoyer sur l'ennemi. Cela rappelle quelque chose, mais quel ?

de satisfaire à la fois les adeptes de la fameuse « french touch » (des graphismes et une ambiance irrésistibles) et les amateurs de gameplay en béton, à la Nintendo. Un objectif ambitieux, pour lesquels chaque membre de l'équipe s'est investi à fond, à tel point que l'idée de proposer Cyprien comme emblème de la société s'est progressivement imposée. Cet enthousiasme est partagé par Ubi Soft, qui n'a pas hésité à donner de plus en plus d'importance à ce projet, jusqu'à en faire un jeu phare de son catalogue de rentrée. Le parcours d'In Utero n'est pourtant pas banal, puisque la société pensait à la base utiliser le concept d'Evil Twin pour une série télé ! Elle a ensuite créé des images et des personnages pour d'autres éditeurs, ce qui lui a permis d'acquérir une certaine expérience vidéoludique. Et si le premier jeu du jeune studio, Jekyll et Hyde,



■ **UNDE DE L'ALÉPHINE**  
Certains thèmes sont si beaux qu'ils ont l'impression d'être à l'intérieur d'une bande dessinée.





■ **OPPOSITE** : **Walt**  
à qui ressemble Cyprien  
avec ses super-pouvoirs.

très réussi visuellement, ne tenait pas ses promesses au niveau du gameplay. Evil Twin, lui, semble capable de réussir sur tous les tableaux.

Le scénario débute le jour de l'anniversaire de Cyprien. Celui-ci, déprimé, car c'est aussi la date anniversaire de la mort de ses parents, envoie ses quatre amis de l'orphelinat au diable (littéralement) et proclame la mort de son monde imaginaire, au grand dam de son ours en peluche borgne (qui en fait partie, pour ceux qui n'auraient pas suivi...). Il est alors immédiatement projeté dans un univers parallèle où sont emprisonnés ses amis. Un long et périlleux voyage initiatique commence alors...

#### Un monde cohérent

L'équipe graphique s'est particulièrement attachée à rendre cohérent le monde imaginaire dans lequel évolue Cyprien, en travaillant d'abord sur un dessin traditionnel, puis en retranscrivant cet univers à l'écran, et, comme vous pouvez le constater, c'est plutôt réussi. Au niveau sonore, les musiques, composées par Bertrand Eluierd, sont envoûtantes à souhait et assurent au joueur une immersion totale dans l'atmosphère du jeu. Comme si cela ne suffisait pas, la localisation

française est pour une fois impeccable : le travail de traduction est excellent, et chaque personnage est interprété avec une conviction rare dans l'univers du jeu vidéo. Décidément, rien n'aura été laissé au hasard.

Étant donné que le jeu sortira aussi sur Dreamcast et PS2, il est évident qu'il possèdera un esprit moins mature que la plupart des jeux PC. Alice en tête, qui,



■ **PAUVRE DEMI** Les ennemis, plus ou moins agressifs, sont tous très détaillés et animés avec grâce. Il est presque dommage de devoir les réduire en bouillie...





## Q & R

**STÉPHANE BACHELET**  
Directeur artistique...

**Quels étaient vos objectifs en développant Evil Twin ?**

Nous souhaitions proposer un gameplay à la Mario capable d'un scénario adulte. Quelque chose qui pourrait plaire aux joueurs qui nous suivent des gens entre 25 et 30 ans, qui apprécieraient un bon gameplay comme celui des jeux Nintendo mais qui voudraient une histoire plus profonde, à double sens comme celle que propose Evil Twin. Nous avions également de nombreuses idées nouvelles que nous n'avons pas pu toutes intégrer.

**Quelles sont les références visuelles principales du jeu ?**

On peut voir dans le jeu de nombreuses sources d'inspiration, notamment le cinéma avec les œuvres de Tim Burton, ou la cité des enfants perdus de Jean-Pierre Jeunet et Caro, mais ce sont surtout les bandes dessinées comme les comics de Frank Miller, ou la bande dessinée du début du siècle d'Émile Bligny, qui ont joué un rôle important sur l'aspect visuel d'Evil Twin. Cyprien, le héros, a aussi de nombreux renvois à des personnages de bande dessinée.

Effectivement, il s'agit au début d'un enfant innocent, portant un pyjama à rayures rouges et blanches, qui évolue dans un univers très sombre, ce qui pose un problème de cohérence. Nous avons finalement opté pour un personnage plus ténébreux et déformé, un vrai petit poubelle, qui utilise un langage fluou et moût à toutes les situations. Il y a des moments où il se réveille quand même révolté à l'égard de la police à sauter les barrières.



**■ UN UNIVERS DÉLIANT**  
Chaque île que devra traverser Cyprien possède sa propre identité graphique.

reppelons-le, se battait au couteau de boucher.

Ici, l'arme du héros est un lance-pierre, ce qui tache beaucoup moins. Cependant, les auteurs ont tenu à conserver une ambiance sombre, voire inquiétante, bien que la capacité du héros (dont la ressemblance avec Chucky est involontaire !) à se transformer en Supereyp puisse être considérée comme une concession au grand public : on dirait un héros de comics. Il balance des boules d'énergie comme le premier personnage de Dragonball Z venu. De même, et contrairement à Alice et Jekyll & Hyde, le gameplay a d'abord été pensé pour jouer au paddle, non au clevier. Il vous faudra donc acheter l'un de ces dispendieux accessoires pour profiter au maximum d'Evil Twin. Rassurez-vous, le soft sera relativement indulgent avec le joueur, lui permettant de s'accrocher au bord d'une plate-forme si son saut est raté de peu (un bon point pour des joueurs comme moi, qui piquent une crise de nerfs à chaque épreuve de saut pénible). On peut aussi espérer une



**■ CA PLANE POUR LUI** Voici un camarade que vous devrez parvenir à libérer. Notez le vocabulaire employé par notre jeune héros...



**■ DU SHINE AU LANCE-PIERRES** Passer en vue subjective peut être très utile pour examiner l'environnement et tirer sur un ennemi.

durée de vie appréciable, puisqu'il n'y aura pas moins de soixante-seize niveaux répartis sur huit îles, chacune d'entre elles bénéficiant d'un environnement graphique et d'ennemis propres.

Malgré toutes ses qualités, la pré-version d'Evil Twin laissait tout de même poindre certains défauts que l'on espère provisoires, comme, par exemple, un mauvais placement de la caméra lors de certaines phases de jeu. Ce défaut reste en effet la piole des jeux 3D en vue à la troisième personne. De même, le jeu semblait souffrir d'une certaine finérité, et Cyprien est parfois quelque peu emporté, bien que la maniabilité soit tout de même sans comparaison avec celle de Jekyll & Hyde. La question reste donc posée : Evil Twin sera-t-il LE jeu de plates-formes fédérateur sur PC ? On vous en reparle lors du test ! ■

- Gary Laporte



**Avec Wanadoo,  
prenez la rentrée du bon côté !**

**20 heures d'Internet  
offertes\***



© 2004 de la Société d'histoire de la géographie, Université de la Nouvelle-Angleterre, 100 North Main Street, Concord, New Hampshire 03301, États-Unis. Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Société est formellement interdite. Toute reproduction ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Société est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Société est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Société est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Société est formellement interdite.



**Neverwinter Nights : g n se du plus grand jeu de r le de tous les temps ?**

# Classe de nature

*D'abord l'E3 et puis  a... Deux jet lags coup sur coup,  a ab me ! Mais comment refuser un voyage qui a pour but la visite des studios de Bioware, les cr ateurs de la c l bre s rie Baldur's Gate et du tr s attendu Neverwinter Nights ? Itin raire d'un enfant g t .*

Tout a donc commenc  par un voyage en avion des plus fastidieux (trop long) dont la destination finale s'av rait  tre Edmonton, capitale d'Alberta. C'est en effet dans son Canada natal qu'a  lu domicile l'un des plus prestigieux studios de d veloppement : Bioware. Malheureusement pour nous, nous avons pass  seulement deux jours en la compagnie de nos h tes, sur un s jour de six jours. Toutefois, signalons   leur d charge leur emploi du temps tr s charg . Nous avons donc vite appris qu'  Edmonton,   part admirer l'harmonie qui r gne entre les habitants et la nature, appr cier les senteurs foresti res tout en circulant au

**Un X marque l'engagement.**  
La recherche des studios finit par porter ses fruits.



**Yestouy, m  .**  
SOURCES  
Les Artworks peuplent les couloirs de Bioware.



** l mentaire...**  
La solution du guide officiel du Baldur's Gate II est coll e sur un mur.





milieu des buildings, ou encore se promener sur LA rue principale, nommée Whyte Avenue, qui héberge tous les bons endroits (là où ça bouge, quoi !). Il n'y avait pas grand-chose à faire ! Néanmoins, nous y avons tout de même découvert les studios de Bioware.

#### Une bande de joyeux lurons

C'est ainsi qu'après notre introduction inattendue dans l'antre du dragon, nous avons eu le droit à un petit tour privilégié du propriétaire où, entre autres, j'ai pu apercevoir les Artworks de Knight of the Old Republic, le jeu de rôle développé en secret pour LucasArts, inspiré de la licence Star Wars. C'est d'ailleurs une des caractéristiques de l'équipe canadienne : les murs et les couloirs sont couverts de dessins en relation avec leurs derniers développements.

À ce propos, et c'est une autre des originalités de Bioware, l'équipe ne travaille que sur trois jeux à la fois, jamais plus. Voici donc leur façon de procéder : une grande partie de la centaine de salariés que compte le studio s'attèle au projet le plus récent et, au fur et à mesure que le développement avance et se rapproche de sa finition, l'équipe se réduit, les membres étant renvoyés sur le nouveau titre en production. Ce qui, au final, se résumait à une quarantaine de personnes travaillant encore sur *Neverwinter Nights*, au moment de notre visite. Mais reentrons dans le vif du sujet et







**À LA DÉCOUVERTE** Le système de compléments se fait grâce à un «cercle d'objets» fonctionnant comme un arbre-technique.



**À LA DÉCOUVERTE** Le système de compléments se fait grâce à un «cercle d'objets» fonctionnant comme un arbre-technique.

voions ce que leur joli bébé a véritablement dans le ventre.

Boulot oblige, nous avons bénéficié d'une présentation approfondie des secrets que recèle Neverwinter Nights et ce que nous devons en attendre. Tout d'abord, il faut bien en saisir le concept. Neverwinter Nights, selon ses auteurs, correspond à l'interprétation du jeu de rôle papier sur PC. Si une campagne Solo sera disponible dans Neverwinter Nights, le jeu ne se focalisera pas dessus comme le ferait tout autre jeu de rôle PC traditionnel. Non, l'histoire n'est que secondaire puisque, avant tout, Bioware vous fournit les outils pour créer votre propre scénario. Le mode «un joueur» est donc à considérer un peu à la manière d'un exemple que les développeurs ont créé juste pour vous montrer ce dont est capable l'éditeur intégré. Mais gardez bien en tête que dans l'absolu, vous pourriez reconstituer exactement la même histoire. Voilà ce qui va peut-être changer notre façon de jouer aux jeux de rôle.





**LA DIVERSITÉ MAGIQUE** Les sorts sont très diversifiés et leurs effets : le bien et le mal, allant parfaitement du noir et la lumière.

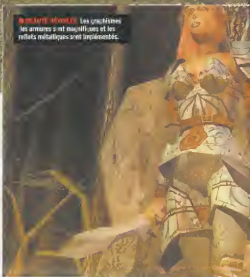




contrainte : si Baldur's Gate II offrait des zones capables d'aller jusqu'à 16x16 « tiles » (parcelle ou carré de zone), Neverwinter Nights, lui, en possède le double. En effet, un serveur de jeu peut contenir jusqu'à cinq zones).

Et ce n'est qu'une goutte d'eau dans l'océan d'options du jeu. Le créateur peut disposer, dans le monde qu'il a inventé, de ses monstres et de ses personnages non joueurs selon son bon vouloir. Il peut personnaliser leur intelligence artificielle (comportement pendant la bataille, type d'attaque, inventaire, etc.), créer ses propres objets et armures en leur attribuant des pouvoirs magiques, des bonus, etc. Il suffit d'une simple sauvegarde pour que la carte soit disponible pour 64 joueurs simultanément et que vous assumiez le rôle de maître de jeu. C'est là que le plaisir va vraiment montrer le bout de son nez, car en assurant ce rôle, vous avez les pleins pouvoirs sur les éléments de votre aventure ainsi que sur ceux qui y participent. Comme dans une partie papier, vous guidez vos invités vers le danger en décidant à tout moment de leur destin. Héros

**Neverwinter Nights vous replonge dans les Royaumes Oubliés tout en prenant en compte la 3e édition des règles AD&D.**



arrogants ? Utilisez vos pouvoirs divins pour invoquer des créatures redoutables. Aventuriers en détresse ? Baissez le niveau des monstres afin de leur redonner l'avantage. Le plus fort est que vous agissez en temps réel sans que les combattants humains puissent remarquer la moindre différence. Et cela n'est qu'un aspect de Neverwinter Nights, car le plaisir sera complètement différent si vous êtes maître de jeu

ou simple aventurier qui se connecte à une partie quelconque sur le Net. Bref, il y aurait énormément à dire sur ce soft, mais, étant repoussé à début 2002, nous aurons le temps de le traiter plus en profondeur. Pour le moment, pour un avant-goût de Neverwinter Nights, consultez le DVD de Gen4, un échantillon exclusif de la vidéo live de la présentation y est disponible. Savourez ! ■

- Loïc Claveau



# Interview de Trent Oster Producteur

**Trent Oster, pourriez-vous nous rappeler à quoi doit se jouer l'aspect physique chez Blazkowicz ?**  
 Min, min est Trent Oster et je suis producteur senior de Neverwinter Nights chez Bioware. Min, min se compare un peu à un Directeur de film en ce sens que je m'occupe aussi bien des Jennings que de la création originale. Tu designes et tu résous les problèmes qui pourraient "nervir" dans la production.

**Le monde vous a-t-il vu immédiatement dans Morrow's Gate ? Comme une autre légende ?**  
 Nous avons commencé à y penser au moment où nous finissions Morrow's Gate, vers fin 2002.



**LE GRAND MANITOU DE NEVERWINTER NIGHTS, C'EST LUI. IL S'OCCUPE DES PRÉSENTATIONS ET SI SON ASPECT PHYSIQUE EST IMPRESSIONNANT (UN TANTINET BODYBUILTÉ), SA CONNAISSANCE DES ROUAGES DE NEVERWINTER NIGHTS, À TOUTS LES NIVEAUX (DESIGN, GAMEPLAY, TECHNIQUE, ETC.), EST ENCORE PLUS ÉPATANTE.**

aventure comme Morrow's Gate. Nous pensions que c'était un peu comme Morrow's Gate : avoir une véritable histoire dans un univers Multiplayer. C'est là que Neverwinter Nights venait de naître.

**Considérez-vous Neverwinter Nights comme une initiative pour remplacer le Jolly papier ou simplement comme un outil complémentaire ?**

Je ne pense pas que Neverwinter Nights pourrait remplacer le Jolly papier, je vois ça plutôt comme une interprétation sur PC. Plus on chuchote les choses, le jeu version papier, plus nous pouvons nous fier à notre tâche comme auteurs, mais je ne pense pas qu'il le remplacera. Le cœur du Jolly papier se situe

mais ses internautes s'achèvent entre les différents joueurs, ce que ne possède pas le support PC, qui n'est qu'un outil. S'asseoir autour d'une table pour discuter, ce n'est pas un jeu, en montrant des pièces trait on jouait les rôles, c'est cette atmosphère qui donne au Jolly papier son principal attrait. Avec l'ordinateur, l'expérience est beaucoup plus rapide, plus concentrée. Quand vous jouez un combat dans un Jolly papier, cela peut vous prendre deux heures pour un sort. Dans Neverwinter Nights, cela vous prend deux, voire trois secondes, pour faire une création, un combat prenant donc se termine en une minute.

**Ne vous êtes-vous pas heurté aux limitations inhérentes au support du jeu de rôle papier ?**

En termes de difficultés et d'éléments que l'on ne pouvait inclure, plus nous le prenons, plus nous sommes réalistes, principalement pour l'escalade. La capacité pour les valeurs des objets des murs et de se glisser dans l'escalade d'un château ne pouvait être implémentée dans Neverwinter Nights. C'est une des clés importantes de Morrow's Gate, mais certaines limitations techniques nous ont empêché, il y a aussi des sorts et des compétences qui ne se présentaient pas trop à un jeu de rôle PC comme la complaisance à jouer à la partie que nous avons dû modifier.

**Comment allez-vous faire pour que les joueurs s'amusent avec Neverwinter Nights à partir de cette version ou des suivantes ?**

Le principe de jeu de rôle est d'ajouter une grille et d'ajouter à la table. Le jeu semble plus à un bout de la table et tous les joueurs de l'autre côté, devant leurs ordinateurs PC, les joueurs ainsi. Il faut le vivre en un moment de la réalité du jeu, mais il faut à attendre avec le Jolly papier. ■

Propos recueillis par  
 Luc Claveau

Mais nous sommes réalistes, ce qui pourrait être le plus proche du jeu de rôle papier nous avions quelques idées et nous nous sommes mis à nous dire : « Et si on faisait un jeu Multiplayer dans lequel on pourrait avoir le dimensionnalité de jeu, présente dans les jeux massivement Multiplayer actuels mais où, au lieu de simplement discuter sans lui, nous pourrions participer à une



# Les épices de la passion

Le chef-d'œuvre de Frank Herbert s'apprête à connaître une nouvelle jeunesse sur PC.

Pour il y a plus de trente ans, *Dune*, le classique de la science-fiction écrit par Frank Herbert, est plus que jamais d'actualité. Entre la série télévisée qui fait un carton aux États-Unis (en dépit de la pauvreté des effets spéciaux), les nouveaux romans qui reviennent sur l'histoire des deux grandes familles antagonistes, les Atréides et les Harkonnens, le projet d'un nouveau film qui prend forme, *Cryo* s'est d'ores et déjà assuré un coup médiatique. La qualité des jeux suivra-t-elle ? Pour répondre à cette angoissante question (ceux qui ne sont pas fans de *Dune* sortent immédiatement !), nous avons envoyé l'un de nos plus intrépides reporters sur les lieux du crim... pardon, du développement de Frank Herbert's *Dune* et de *Dune Generations*. Action !



# Frank Herbert's Dune

## Ainsi naquit Muad'Dib



**■ COLLE-SERRÉ** Il sera possible de se cacher au mur et de jeter un œil dans les angles pour repérer les ennemis.



**■ LES POTINS DU SKETCH** Les habitants du camp discutent et vaquent à leurs occupations. Ça change des persos statiques.

Pour nous éviter l'overdose de stratégie temps réel made in Dune, Cryo propose un véritable jeu d'aventure-action dont la réalisation a été confiée au tout jeune studio WideScreen. Une lourde charge au poids encore accru par l'obtention de la licence de la série titré Frank Herbert's Dune.

Comme ça, de prime abord, les développeurs lyonnais de WideScreen Games ont l'air plutôt humains, mais en réalité (et c'est un scoop que nous vous livrons là chez

lecteurs), ce sont des fourmis ! Si, si ! Autrement, comment pourraient-ils supporter l'incroyable fardeau qui est le leur ! Primo : ils n'auraient pas plus d'un an et demi pour sortir un produit fini ex nihilo. Secundo : Cryo leur a confié une licence officielle, avec ce que cela suppose comme pression. Et, tertio, l'univers est celui de Dune, ce qui les confronte au Jugement sévère d'innombrables fans enragés. Alors, après de nombreuses séances collectives de méditation transcendante, comment s'en tirent-ils ?

D'après ce que l'on a pu voir lors d'un voyage de presse à Lyon, pas mal du tout. Il faut dire que de nombreux membres de l'équipe ont roulé leur bosse chez « Bruno Bonnel presents » (Infogrammes), participant à des projets tels que Alone in the Dark 3, Prisoner of Ice, V-Rally ou encore Outcast. Une carte de visite plutôt convaincante. Autre atout : ce sont tous de véritables fans de la saga Dune. Cela se sent lors des discussions, mais aussi, concrètement, dans l'orientation ludique de leur bébé.

## Q&R

**OLIVIER MASCLÉF**  
Chef de projet

**Les caractéristiques des héros évoluent-elles en cours de jeu ?**

Oui. Paul acquiert de nouvelles compétences mais d'une façon très intuitive. Vous n'aurez pas à gérer cet aspect, il vous faudra plutôt les essayer et apprendre à les utiliser sagement.

**Le jeu comporte-t-il des cinématiques ? De quel genre ?**

Oui, il y en a et elles sont toutes réalisées avec le moteur du jeu. Cela offre des décors et des styles visuels et permet de s'adapter beaucoup plus facilement à la situation réelle (NOLR) comme le positionnement des personnages.

**Comment fonctionnent l'inventaire et l'interface ?**

Pour vous donner un exemple : lorsque vous vous sautez à proximité d'un ennemi ou vous pouvez utiliser un objet une icône contextuelle apparaît. Si vous l'actionnez, votre inventaire apparaît automatiquement. Reste à choisir l'objet, mais c'est très simple.



**■ BEAU PAYSAGE** Les missions permettent de visiter nombre de décors, en intérieur comme en extérieur.





**PÉTIT MASSAGE** Une fois glissé derrière l'adversaire, il suffit d'un coup bien placé pour s'en débarrasser.

Bien qu'il porte le nom de la série TV, Frank Herbert's Dune ne s'en inspire qu'au niveau des décors. Pour ce qui est du design des personnages et de l'intrigue, WideScreen a opté pour une grande fidélité au roman.

« Alors, aucune surprise ! », penseront les fans. Erreur ! Si, en bon lecteur, vous aviez appris par cœur le contenu de la news du numéro 146 (NDLR : oui, Fred, on sait que c'est toi qui l'a écrite !), vous sauriez que le jeu couvre une période très peu développée par l'auteur. En effet, l'aventure débute lors de la chute de la maison Atréide, drame qui obligera Paul et

**Même si on connaît l'histoire, le scénario devrait réserver de belles surprises.**

sa mère Jessica à vivre cachés deux ans durant dans le désert de la planète Arrakis, la fameuse Dune. Là, ils trouveront refuge auprès des autochtones nomades : les Fremens. Paul devra accomplir de nombreuses missions afin de gagner le respect de ces farouches guerriers et surtout de mériter le titre de Muad'Dib, prouvant ainsi qu'il est bien le messie de Dune.

## Surprises-partie ?

Découvertes, trahisons, rebondissements... Même si on connaît la fin, le scénariste s'est donné du mal pour nous réserver quelques surprises avec des

intrigues secondaires bien ficelées. En fait, le jeu est divisé en deux parties distinctes, le Sletch et les missions. Le Sletch est le quartier général de votre tribu Fremen. WideScreen tient à rendre ce lieu très vivant, notamment avec des habitants vaquant en temps réel à leurs occupations. Le temps passant, d'autres tribus se joindront à vous et le camp grandira, tout comme le respect dont font preuve les indigènes à votre égard, ce qui influera, par exemple, la façon dont ils s'adressent à vous. Vous pourrez y faire des achats ou discuter avec de nombreux personnages (Chani, Jessica, etc.) qui vous confieront



**LOUPE, SALE MUL !** Bien que le corps à corps soit privilégié, les fastidies sont très présentes.



**INTÉRIEUR GRAND STANDING !** Voici les entrailles d'une maisonnaise que vous tenterez de saboter.



**À MON ÉPOQUE  
ON NE CHOUCHOUTAIT  
PAS TANT LES GAMERS**







**■ COURS PAUL, COURS** La première mission du jeu vous fera courir dans le sable pour échapper au vers.

parfois des quêtes secondaires. En les résolvant (rien ne vous y oblige), vous glanerez de nouveaux équipements ou de l'épice, laquelle permet d'utiliser la Prescience. Cette dernière vous donnera de précieux indices sur vos missions futures.

Parlons-en des missions. Il y en a une dizaine et chacune propose des environnements variés : désert, intérieur d'une moissonneuse, base Harkonnen, palais, etc. Si vos objectifs sont diversifiés

(sabotages, escorte de VIP, poursuite), le principe reste très orienté infiltration. On se croirait dans un Tenchu ou un Metal Gear Solid (Fred téléphone console).

Bien que Paul dispose d'armes de portée (pistolet, mola, laser, etc.), c'est clairement le combat au corps à corps qui est privilégié. Notre héros peut progresser silencieusement, se coller au mur, regarder dans les coins, effectuer des roulades et,

une fois derrière sa cible, l'achever d'un coup de kriss. Mais attention, les adversaires écoutent, observent, communiquent, bref, il faut se la jouer discrète et tenir compte des spécificités de chaque ennemi (près de 60 différentes sans tenir compte des variations).

## C'est comme là-bas, dis !

Qui plus est, qu'il s'agisse des protagonistes ou des environnements, les graphistes ont fait un boulot remarquable. Les personnages bénéficient d'un look vraiment original et fort réussi avec une excellente modélisation (5 000 polygones lors des cinématiques et 3 500 en jeu). De même, les rares décors que j'ai pu observer sont vastes, riches en texture et parfaitement en adéquation avec l'univers de Dune. Alors évidemment, les éternelles questions sur les réglages de jouabilité, la variété ou encore la longévité du jeu demeurent, mais cela n'empêche pas Frank Herbert's Dune d'être plus que prometteur. Si aucun grain de sable ne vient gripper cette mécanique (allez quoi, ayez pitié : souriez), nous pourrions avoir droit à une exploitation de licence très réussie (si, c'est possible !) pour le mois prochain qui, en cas de succès, se verra sans doute dotée d'une suite. ■

- Frédéric Dufresne



**■ COLLECTION ÉTÉ-ÉTÉ** Le travail préparatoire sur le design des nombreux personnages est impressionnant.



# MSI invente le PC 2 PC

Ga ne va pas plaire à tout le monde

**INSTALLATEUR RÉSEAU  
FERMÉ  
DÉFINITIVEMENT**

Partager vos périphériques

Jouer en réseau

Echanger vos fichiers

Partager vos connections internet

Tout cela grâce à un câble USB fourni avec votre carte mère MSI



Motherboard 1



Motherboard 2



Motherboard 3



Motherboard 4



**MSI**  
*Like to do Future*

Toujours à la pointe de l'innovation, MSI présente aujourd'hui une nouvelle fonctionnalité pour ses cartes mères : PC2/PC. Cette fonction permet d'effectuer en toute simplicité et à moindre coût des transferts de données, des sauvegardes, des partages de connexion Internet et de périphériques, de jouer en réseau, de venir en aide au collègue en réseau, et tous cela avec vos appareils mobiles.





# Dune Generations

**Spice opera**



**Le deuxième monde, Venice, Mankind... Il faut bien reconnaître que si Cryo fut l'un des premiers acteurs des univers permanents français, les résultats tiennent surtout de la traversée du désert ludique. Avec Dune Generations, l'éditeur français semble bien décidé à sortir la tête du sable.**



**P**as évident. En effet, on se laisse un boulot comme ça, mais (pour l'essentiel) on se laisse séduire la culture d'un jeu d'éditeur. C'est pourquoi, pour se donner le meilleur, il faut un jeu d'éditeur, pas un jeu de développeurs. C'est pourquoi, pour se donner le meilleur, il faut un jeu d'éditeur, pas un jeu de développeurs. C'est pourquoi, pour se donner le meilleur, il faut un jeu d'éditeur, pas un jeu de développeurs.







une grosse licence. Tout comme leurs collègues de WideScreens, ils bénéficient des droits de la série *Wilde Frank Herbert's Dune*, même s'ils ont eux aussi préféré se référer fidèlement aux bouquins. Une tâche colossale si l'on considère que c'est tout un univers qu'il fallait reconstituer pour faire face aux différents niveaux de jeu que propose *Dune Generations*.

#### L'art de l'eugénisme

Tout d'abord, vous devrez créer votre maison. Cela signifie choisir un « comportement » (militaire, commerçant ou mercenaire, chacun ayant ses capacités spécifiques), mais aussi un leader entouré de sa cour (maître d'arme, Bene Gesserit,

docteur, etc.) et de sa famille proche. Cet aspect revêt une grande importance car le temps s'écoule (z'avez pas remarqué le *Generations* qui s'aggrave discrètement dans le titre ?) à raison d'un siècle par mois réel et vos personnages vieillissent. Il est donc impératif d'assurer votre descendance, notamment sur le plan génétique, puisque ce sont les gènes qui déterminent une partie des capacités de votre leader. Mariage d'amour ou de raison, clonage, passation de pouvoir à l'un de vos proches descendants : choisissez.

Ensuite, il convient évidemment de vous installer et de prospérer. Environnement, topographie, climat, taille et ressources rendront chaque

**Cryonetworks semble décidé à demeurer très fidèle aux bouquins de Frank Herbert.**

planète unique. À vous d'en tirer le meilleur parti : le temps clément favorise les cultures alors qu'une météo rude engendre des guerriers résistants, un relief escarpé renforce les défenses mais gêne la construction, etc. Vous n'aurez que trois ressources à gérer : les denrées agricoles et minérales et l'épice. Les deux premières se trouvent sur les planètes (en quantité variable, ce qui oblige à commercer) et permettent de construire des structures, des unités guerrières et des transporteurs spatiaux. La dernière se révèle indispensable aux voyages intersidéraux.

Et c'est là que *Dune Generations* prend toute sa dimension. L'univers







**Q&R**

**NATHALIE CHRISTOUX**

**Chef de projet**

**Comment sera animé l'univers de Dune ?**

Travaillant le joueur peut à tout moment réaliser des missions pour les différentes factions NPC du jeu. Ensuite il y a les missions de trône à caractère militaire, commercial et politique à la fois. Elles s'inscrivent dans une trame de fond créée pour l'univers de Dune. La première suppose les événements de la OMC (l'intrigue des différents alliés (méchants, alliés, etc.) peuvent également se produire sur les planètes du joueur.

**En quoi consistera le suivi réseau ?**

De nouvelles unités, nouvelles structures, de nouvelles NPC, de nouvelles missions, de nouveaux ressources et de nouvelles marchandises.

**Comment sera géré l'empire d'un joueur lorsqu'il est off-line ?**

Il continue à être actif : des événements isolés à sa maison, ainsi que des événements majeurs de l'univers du jeu. Certains événements ne peuvent être appliqués : les simples vis et leur valeur définitive augmentent de 50 %, le joueur bénéficie aussi d'un bonus défensif, jusqu'à la résolution des incidents de sabotage et d'assassinat infligés contre elle. Les personnages de la maison continuent de leur activité occupée pour réparer les dommages. Ils subissent le vieillissement et peuvent donc mourir pendant une période de discussion. Si le personnage est le leader, on s'applique plus les règles de succession : une héritière intégrale sera assurée. Les joueurs peuvent constituer des guildes qui assureront une protection partielle de ses planètes.

est évidemment peuplé de milliers de joueurs avec lesquels vous aurez à composer, mais aussi de différentes structures incarnées par l'I.A. (et les webmasters). Certaines, comme l'Empereur, les Bene Gesserit ou la Guilde sont inattaquables.

## L'art de l'eugénisme

Par contre, il existe une dizaine de factions (auxquelles sont affiliés Atréides et Harkonnens) affichant des objectifs bien spécifiques. Elles s'allient, se déchirent, grossissent et parfois chient : si vous pouvez les rejoindre, rien ne vous empêchera de les attaquer.

Ce genre d'opération nécessite cependant d'avoir un haut niveau et beaucoup d'amis. Pour cela, la route est longue, ici, tout se mesure en points de Prestige (pour un nombre accru d'unités et de planètes contrôlées) et de Réputation, auprès des factions. Afin de les amasser, vous devrez accumuler les missions. Enquête, invasion, vol, assassinat, conquêtes, protection... la diversité est de mise. Point important, si vous quittez une mission en cours, il vous faudra recommencer depuis le début. Heureusement, la durée varie de vingt minutes à plusieurs heures pour les campagnes en Coopératif (dans ce cas, vos équipiers peuvent continuer sans vous). De quoi satisfaire tous les types de joueurs.

Les missions sont proposées par les factions, ce qui vous obligera à rapidement prendre position dans le jeu politique incroyablement complexe qui régit l'univers de Dune Générations. Vous devrez nouer des alliances (sous la sévère surveillance de l'Empereur) et en respecter les

## Calife à la place du calife

**NOT ULTIME** La récompense pour les meilleurs joueurs : la gestion de Dune.



En ou, celui d'ordre vous qui parviendra à accumuler le plus de points de prestige (d'une façon ou d'une autre) se verra confier la gestion d'Arenas. Les avantages ? Une maîtrise sur la vente d'épée qui permet de s'enrichir énormément (et plus encore en détournant une partie de la production, mais gare aux contrôles fiscaux) et l'accès aux redoutables guerriers Fesaykins si vous pactisez avec les Harkonnens. Mais attention, tout cela ne dure qu'un siècle (un mois). Le titre est assailli remis en jeu et vous devrez attendre cent ans avant de relever votre chance. En attendant, bien des choses peuvent changer.

termes, mais ne croyez pas pour autant qu'il faille avoir un comportement exemplaire. Espionnage, trahison, assassinat et détournement de fonds sont au programme. Il faudra juste être extrêmement prudent et jouer très finement : truquer des documents, falsifier des comptes, engager les meilleurs tueurs, espionner les adversaires pour dénoncer leurs forteresses et les faire chanter tout en protégeant vos propres secrets. Monsieur Dos, voici monsieur Couteau et ses frères. Enfin, il y aura évidemment les combats, dans l'espace (jouabilité en 2D malgré une vue à la Homeworld) afin de

conquérir les portails permettant d'accéder à la planète et au sol. On se rapproche alors beaucoup de Ground Control : Jolie 3D, prise en compte des lignes de visée, du relief, gain d'expérience des unités, formations de plus en plus complexes, présence de « héros » boostant les capacités offensives et défensives. Il reste encore beaucoup à dire sur Dune Generations, mais vous aurez d'ores et déjà compris qu'il se présente sous les meilleurs auspices... heu auspices (désolé, trop tenté). Espérons que le test du mois prochain en apportera la confirmation. ■

- Frédéric Dufresne



**■ HOME, SWEET HOME** Les plus vastes planètes peuvent accueillir 3 villes et 6 piles technologiques.



# ÊTRE LIBRE DE CHOISIR A UN PRIX : 0 F\*.

**AOL, LA MEILLEURE ASSISTANCE  
TECHNIQUE<sup>1</sup>.**

**AOL, LE KIT DE CONNEXION LE PLUS  
FACILE À INSTALLER<sup>2</sup>.**

**AOL, LE N°1 POUR LA CONVIVIALITÉ  
DES SERVICES, MESSAGERIES, FORUMS,  
CHATS<sup>3</sup>.**

1. Source Web Magazine, Juillet 2001.

2. Source linternaute.com : "Les fournisseurs préférés  
des internautes." Juin 2001.

**AOL EST LE SEUL À VOUS PROPOSER 20 HEURES D'ESSAI  
TOTALEMENT GRATUITES (ACCÈS INTERNET ET TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS),  
SANS AUCUN ENGAGEMENT\*.**

**ET POUR SURFER L'ESPRIT LIBRE, DÉCOUVREZ  
NOTRE ABONNEMENT INTERNET TOUT COMPRIS  
DE 50 HEURES POUR 99 FRANCS PAR MOIS\*\*.**

**CONNECTEZ-VOUS GRÂCE AU CD ROM JOINT À VOTRE MAGAZINE.  
SI VOUS NE L'AVEZ PAS, TÉLÉPHONEZ AU : 0 826 02 6000 (0,98 F TTC/MIN).**

#### CONFIGURATIONS MINIMUM REQUISES

**AOL 4.0** - PC Pentium ou compatible Windows 95/98 386 - 32 Mo RAM (minimum) et 130 Mo d'espace disque  
Windows 2000 - Windows 2000 Servers (NTAS) installé - 64 Mo de RAM (minimum) et 308 Mo d'espace disque  
**AOL 5.0** - Macintosh™ avec Power PC - Système 6.1 ou supérieur - 32 Mo de RAM (minimum) et 30 Mo d'espace disque  
**AOL 5.0** - PC Pentium - 806 Windows 95 - 16 Mo de RAM et 20 Mo d'espace disque  
Windows 98 486 Kbps ou AOL 3.01 ou 2.0B à 56 Kbps AOL 5.0 et 6.0 ou Netscape

\* Notre offre d'essai comprend 20 heures totalement gratuites (heures liées net) + 10 télécommunications (inclu) à valider dans les 30 jours qui suivent votre première connexion. À la fin de notre période d'essai, vous bénéficiez de la formule (Internet + télécommunications inclues) par défaut en vigueur à ce moment là, pour la continuez jusqu'à son échéance. **MA FORMULE** Vous pouvez à n'importe quel moment consulter toutes nos autres formules d'abonnement, en cliquant le bouton "ABONNEMENT" et ainsi sélectionner celle qui vous conviendrait le mieux. **À la fin de votre période d'essai** : Pour profiter de l'offre AOL, vous devez avoir plus de 18 ans, résider d'une façon et d'un pays permanents. Offrir une candidature avec tout autre offre présentée par AOL, résorber à un essai par l'offre AOL, la formule d'abonnement et valable jusqu'au 31/12/2001. Informations reçues au 10/01/2001. Pour les offres Internet et télécommunications inclues, les conditions de base s'appliquent via un n° 0 800 gratuit, dans le cadre de la procédure d'abonnement "Wish To Connect" (appel gratuit, tous les jours de la semaine, hors de l'heure de votre compte, en français ou en anglais).

\*\* Offre réservée exclusivement réservée aux participants inscrits en France (région parisienne) pour une durée d'engagement de 24 mois.  
Détails disponibles de cette offre en ligne sur AOL et au 0 826 02 6000 (0,98 F TTC/MIN).





# La rédac en folie

## Carnet 2 bord

Après des vacances dédiées au jeu, à la balade ou à la recherche d'apportement, la rédaction revient gonflée à bloc !



### 1<sup>er</sup> août

Rémy annonce à tout le monde qu'il a enfin trouvé un appartement à louer. Il a même été obligé de falsifier sa profession dans son dossier : journaliste de jeux vidéo étant très mal vu par les propriétaires. Officiellement, Rémy est devenu go-go dancer (profession en vogue depuis une certaine émission). Sophie est immédiatement cuneuse de savoir où il se produit.

### 2 août

C'est au tour de Fred de déclarer qu'il vient de s'installer en compagnie de son origami-anime et d'un petit chat turbulent dans un studio. D'abord heureux, il s'aperçoit bien vite qu'un chaton, ça adore appuyer sur la touche « veille » des claviers pendant qu'on joue. Il cherche désespérément à rebooter l'animal.

### 3 août

Après un mois de vacances passées enfermé chez lui à tenter de faire vaivement tourner des jeux sur son PC qui crashe,

Seb est tout content de retrouver la rédaction et passe immédiatement en mode panique avec option rhume et colémbours. Tout le monde remplit déjà ses prochaines feuilles de vacances.

### 6 août

Max Payne arrive enfin. Fred et Luc se jettent dessus comme un seul homme et ne tarissent pas d'éloges sous le regard circonspect de Rémy, visiblement tétanisé par l'ultra-violence du jeu. Olivier débarque et demande si c'est Red Faction. La rédaction s'abstient de tout commentaire.

### 7 août

Fred a terminé Max Payne pendant le week-end du coup, son origami-anime a mystérieusement trouvé le temps de réaliser 250 Yoda grandeur nature et une centaine de chats taille lion : le chaton est aux anges.

### 8 août

Un nouveau PC de test arrive à la rédaction : Athlon 1 GHz et Radeon 64 DDR. Tout le monde se bouscule pour y

installer ses jeux favoris : Rémy, Anarchy Online, Fred et Luc, Max Payne, et Seb... Police Quest... Qui comme le reste, refuse de tourner chez lui.

### 9 août

Comble de malchance, Luc est obligé de donner Fly II en test à Loïc. Au bout de quelques heures, il revient voir Luc pour lui annoncer que le jeu est très buggy : il n'a aperçu aucune tribu arc, aucun château et surtout, il n'a croisé aucun dragon en vol... Quant à son avion, il ne gagne jamais de points d'expérience.

### 10 août

Luc est en guerre, et son adversaire est un PC ! Pourchassé par des messages d'erreur, acculé par les crashes : il sort son arme secrète : le formatage. Malheureusement, un lecteur DVD résiste encore et toujours à l'invasion de rodrigue. Après une tentative de remplacement avortée, Luc craque et décide de nous jouer en direct live une ode funèbre qu'il interprète avec ses lecteurs en guise de cymbales.

Olivier Cense  
Rédacteur en chef



**Jeux favoris :**  
Everquest  
et Counter-Strike

Sébastien Tassot  
Rédacteur de L'Esprit Animal



**Jeux favoris :**  
Max Payne  
et Train Simulator

Luc-Sébastien Rodriguez  
Chef de service tests



**Jeux favoris :**  
Max Payne  
et Operation Flashpoint

Rémy Coovic  
Rédacteur



**Jeux favoris :**  
Anarchy Online  
et StarTopia

Fridéric Dufour  
Rédacteur



**Jeux favoris :**  
Max Payne  
et Technoage

Thomas Doud  
Fondateur



**Jeux favoris :**  
Operation Flashpoint  
et Max Payne



# ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Les éditeurs ont profité des beaux jours pour nous envoyer leurs versions finales. Voici la maison de mers !

## Summerer

Entièrement en français, cette version boîte souffre encore des bugs de boîte observés dans la version test. Rien de très grave cependant, ils empêchent pas de profiter des dialogues.

## Startopia

La caméra se bloque toujours dans certaines scènes et se met à rebondir partout. Nous n'avons pas noté de rebonds sous Windows. En revanche, les menus Tutorial et Messages ont été améliorés ! Nouveaux points pour Eidos.

## Alone in the Dark 4

La version finale souffre toujours de gros écran et de problèmes de compatibilité avec certains lecteurs DVD ROM.

## PC CD-ROM



## Steel Soldiers

Toujours pas de bugs observés dans la version boîte de ce jeu de stratégie rigolo et plutôt fun.

## Edge of Chaos: Independence War 2

Les profondeurs du cosmos sont toujours exemptes de bug. Il faut dire que l'équipe s'est déjà fait les dents sur une première version il y a quelques années. A noter, un manuel fort complet et plutôt épais.

## Le verdict



## Nom du jeu

## LE VERDICT

Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. Graphismes, Audio et Multijoueur (deuxième colonne) sont notés sur six, exactement comme la note finale. 1 étoile : passable. 2 étoiles : insuffisant. 3 étoiles :

moyen. 4 étoiles : bon. 5 étoiles : très bon. 6 étoiles : excellent.

Les Pour et les Contre détaillent les points essentiels qui nous ont plu ou déplu.

## SPECIFICATIONS

Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les Possibilités graphiques indiquent les bibliothèques 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les Possibilités Multijoueur signalent le nombre de joueurs supportés selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

## Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	REQUIS	RECOMMANDÉ
Minimum	48 Mo de RAM	64 Mo de RAM
Maximum	128 Mo de RAM	256 Mo de RAM
PROCESSEUR GRAPHIQUE	Minimum	Maximum
Minimum	2 Mo de RAM	4 Mo de RAM
Maximum	4 Mo de RAM	8 Mo de RAM
PROCESSEUR SONORE	Minimum	Maximum
Minimum	16 bits	32 bits
Maximum	32 bits	48 bits
PROCESSEUR MULTIJOUER	Minimum	Maximum
Minimum	2 joueurs	4 joueurs
Maximum	4 joueurs	8 joueurs

## Centre d'essai

INSTALLATION	ACCÈSIBILITÉ
1. Programme d'installation	1. Bouton d'arrêt du jeu
2. Bouton d'arrêt du jeu	2. Bouton d'arrêt du jeu
3. Bouton d'arrêt du jeu	3. Bouton d'arrêt du jeu
4. Bouton d'arrêt du jeu	4. Bouton d'arrêt du jeu
5. Bouton d'arrêt du jeu	5. Bouton d'arrêt du jeu
6. Bouton d'arrêt du jeu	6. Bouton d'arrêt du jeu
7. Bouton d'arrêt du jeu	7. Bouton d'arrêt du jeu
8. Bouton d'arrêt du jeu	8. Bouton d'arrêt du jeu
9. Bouton d'arrêt du jeu	9. Bouton d'arrêt du jeu
10. Bouton d'arrêt du jeu	10. Bouton d'arrêt du jeu
11. Bouton d'arrêt du jeu	11. Bouton d'arrêt du jeu
12. Bouton d'arrêt du jeu	12. Bouton d'arrêt du jeu
13. Bouton d'arrêt du jeu	13. Bouton d'arrêt du jeu
14. Bouton d'arrêt du jeu	14. Bouton d'arrêt du jeu
15. Bouton d'arrêt du jeu	15. Bouton d'arrêt du jeu
16. Bouton d'arrêt du jeu	16. Bouton d'arrêt du jeu
17. Bouton d'arrêt du jeu	17. Bouton d'arrêt du jeu
18. Bouton d'arrêt du jeu	18. Bouton d'arrêt du jeu
19. Bouton d'arrêt du jeu	19. Bouton d'arrêt du jeu
20. Bouton d'arrêt du jeu	20. Bouton d'arrêt du jeu
21. Bouton d'arrêt du jeu	21. Bouton d'arrêt du jeu
22. Bouton d'arrêt du jeu	22. Bouton d'arrêt du jeu
23. Bouton d'arrêt du jeu	23. Bouton d'arrêt du jeu
24. Bouton d'arrêt du jeu	24. Bouton d'arrêt du jeu
25. Bouton d'arrêt du jeu	25. Bouton d'arrêt du jeu
26. Bouton d'arrêt du jeu	26. Bouton d'arrêt du jeu
27. Bouton d'arrêt du jeu	27. Bouton d'arrêt du jeu
28. Bouton d'arrêt du jeu	28. Bouton d'arrêt du jeu
29. Bouton d'arrêt du jeu	29. Bouton d'arrêt du jeu
30. Bouton d'arrêt du jeu	30. Bouton d'arrêt du jeu
31. Bouton d'arrêt du jeu	31. Bouton d'arrêt du jeu
32. Bouton d'arrêt du jeu	32. Bouton d'arrêt du jeu
33. Bouton d'arrêt du jeu	33. Bouton d'arrêt du jeu
34. Bouton d'arrêt du jeu	34. Bouton d'arrêt du jeu
35. Bouton d'arrêt du jeu	35. Bouton d'arrêt du jeu
36. Bouton d'arrêt du jeu	36. Bouton d'arrêt du jeu
37. Bouton d'arrêt du jeu	37. Bouton d'arrêt du jeu
38. Bouton d'arrêt du jeu	38. Bouton d'arrêt du jeu
39. Bouton d'arrêt du jeu	39. Bouton d'arrêt du jeu
40. Bouton d'arrêt du jeu	40. Bouton d'arrêt du jeu
41. Bouton d'arrêt du jeu	41. Bouton d'arrêt du jeu
42. Bouton d'arrêt du jeu	42. Bouton d'arrêt du jeu
43. Bouton d'arrêt du jeu	43. Bouton d'arrêt du jeu
44. Bouton d'arrêt du jeu	44. Bouton d'arrêt du jeu
45. Bouton d'arrêt du jeu	45. Bouton d'arrêt du jeu
46. Bouton d'arrêt du jeu	46. Bouton d'arrêt du jeu
47. Bouton d'arrêt du jeu	47. Bouton d'arrêt du jeu
48. Bouton d'arrêt du jeu	48. Bouton d'arrêt du jeu
49. Bouton d'arrêt du jeu	49. Bouton d'arrêt du jeu
50. Bouton d'arrêt du jeu	50. Bouton d'arrêt du jeu
51. Bouton d'arrêt du jeu	51. Bouton d'arrêt du jeu
52. Bouton d'arrêt du jeu	52. Bouton d'arrêt du jeu
53. Bouton d'arrêt du jeu	53. Bouton d'arrêt du jeu
54. Bouton d'arrêt du jeu	54. Bouton d'arrêt du jeu
55. Bouton d'arrêt du jeu	55. Bouton d'arrêt du jeu
56. Bouton d'arrêt du jeu	56. Bouton d'arrêt du jeu
57. Bouton d'arrêt du jeu	57. Bouton d'arrêt du jeu
58. Bouton d'arrêt du jeu	58. Bouton d'arrêt du jeu
59. Bouton d'arrêt du jeu	59. Bouton d'arrêt du jeu
60. Bouton d'arrêt du jeu	60. Bouton d'arrêt du jeu
61. Bouton d'arrêt du jeu	61. Bouton d'arrêt du jeu
62. Bouton d'arrêt du jeu	62. Bouton d'arrêt du jeu
63. Bouton d'arrêt du jeu	63. Bouton d'arrêt du jeu
64. Bouton d'arrêt du jeu	64. Bouton d'arrêt du jeu
65. Bouton d'arrêt du jeu	65. Bouton d'arrêt du jeu
66. Bouton d'arrêt du jeu	66. Bouton d'arrêt du jeu
67. Bouton d'arrêt du jeu	67. Bouton d'arrêt du jeu
68. Bouton d'arrêt du jeu	68. Bouton d'arrêt du jeu
69. Bouton d'arrêt du jeu	69. Bouton d'arrêt du jeu
70. Bouton d'arrêt du jeu	70. Bouton d'arrêt du jeu
71. Bouton d'arrêt du jeu	71. Bouton d'arrêt du jeu
72. Bouton d'arrêt du jeu	72. Bouton d'arrêt du jeu
73. Bouton d'arrêt du jeu	73. Bouton d'arrêt du jeu
74. Bouton d'arrêt du jeu	74. Bouton d'arrêt du jeu
75. Bouton d'arrêt du jeu	75. Bouton d'arrêt du jeu
76. Bouton d'arrêt du jeu	76. Bouton d'arrêt du jeu
77. Bouton d'arrêt du jeu	77. Bouton d'arrêt du jeu
78. Bouton d'arrêt du jeu	78. Bouton d'arrêt du jeu
79. Bouton d'arrêt du jeu	79. Bouton d'arrêt du jeu
80. Bouton d'arrêt du jeu	80. Bouton d'arrêt du jeu
81. Bouton d'arrêt du jeu	81. Bouton d'arrêt du jeu
82. Bouton d'arrêt du jeu	82. Bouton d'arrêt du jeu
83. Bouton d'arrêt du jeu	83. Bouton d'arrêt du jeu
84. Bouton d'arrêt du jeu	84. Bouton d'arrêt du jeu
85. Bouton d'arrêt du jeu	85. Bouton d'arrêt du jeu
86. Bouton d'arrêt du jeu	86. Bouton d'arrêt du jeu
87. Bouton d'arrêt du jeu	87. Bouton d'arrêt du jeu
88. Bouton d'arrêt du jeu	88. Bouton d'arrêt du jeu
89. Bouton d'arrêt du jeu	89. Bouton d'arrêt du jeu
90. Bouton d'arrêt du jeu	90. Bouton d'arrêt du jeu
91. Bouton d'arrêt du jeu	91. Bouton d'arrêt du jeu
92. Bouton d'arrêt du jeu	92. Bouton d'arrêt du jeu
93. Bouton d'arrêt du jeu	93. Bouton d'arrêt du jeu
94. Bouton d'arrêt du jeu	94. Bouton d'arrêt du jeu
95. Bouton d'arrêt du jeu	95. Bouton d'arrêt du jeu
96. Bouton d'arrêt du jeu	96. Bouton d'arrêt du jeu
97. Bouton d'arrêt du jeu	97. Bouton d'arrêt du jeu
98. Bouton d'arrêt du jeu	98. Bouton d'arrêt du jeu
99. Bouton d'arrêt du jeu	99. Bouton d'arrêt du jeu
100. Bouton d'arrêt du jeu	100. Bouton d'arrêt du jeu

## MOTIVATION



## CENTRE D'ESSAI

■ En un clin d'œil  
Pour tout savoir sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc), consultez ce pavé.

■ Performances graphiques  
Réservez aux gros tests, ce pavé détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre Ram en haut. Reportez-vous au résultat. Notons que la partie « logiciel » (tout en bas) concerne les jeux en 2D.

■ Motivation  
Cette courbe reflète le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode multijoueur s'il est géré par le jeu.

## Loïc Ciarrau

Paris



**Jeux favoris :**  
Nashy Online  
et Max Payne

## Noël Chastel

Paris



**Jeux favoris :**  
Max Payne  
et Black & White

## Bernard Pomart

Paris



**Jeux favoris :**  
Desperado  
et I-War 2

## David Le Roux

Paris



**Jeux favoris :**  
Max Payne  
et Conquer-Strike

## Arnaud Cueil

Paris



**Jeux favoris :**  
Max Payne  
et Ivan Simulator

## Le Taignand

Toulouse



**Jeux favoris :**  
Une talle de loup  
et Max Payne



# 13<sup>ème</sup> RUE

LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE





INTERDIT AUX  
- DE 13 ANS

[www.13emeurde.fr](http://www.13emeurde.fr)

13<sup>ÈME</sup> RUE la chaîne action, le suspense, l'espionnage toujours la même méthode. D'abord elle capte ses victimes avec une sélection de programmes réels : Folies, mystification, Fantômes, Paranormal Harpaz... puis elle augmente leur rythme cardiaque jusqu'à les faire succomber au plaisir. Joyeux Calvaire, vous êtes sûrement au prochain épisode. **13<sup>ÈME</sup> RUE, la télé qui fait peur à voir.**

SUR LE CÂBLE ET SUR  
**CANALSATELLITE**  
LE MEILLEUR DU NUMÉRIQUE



A person wearing a dark, textured coat is shown from the chest up, with their head tilted back and arms raised in a gesture of triumph or excitement. The background is a blurred night scene of a city with warm, glowing lights.

**TEST**

# Un max de sensations



**Max Payne** | Le premier jeu d'action au ralenti qui tue les joueurs.

**Base info**

■ EDITOR : GIGAWATT ■ DÉVELOPPEUR : JONAS KREEDY ■ GENRE : ACTION ■ ÉDITEUR : PUBLIC ■ ÂGE : 16 ans ■ PRIX : 350 F (63 €) env.

**Tout en chiffres**

■ 5 ans  
■ 4 ans de développement  
■ 2 ans

**Version testée**

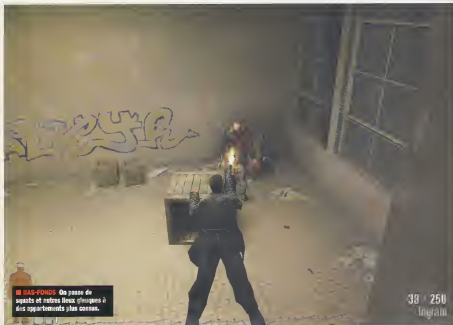
■ PC : 100 Mo  
■ 640x480 pixels  
■ 30 FPS  
■ 100 Mo de RAM

**Adresse Internet**

http://www.gigawatt.com

**O**N SE SOUVIENT TOUS de la fusillade finale dans *Matrix*, durant laquelle des dizaines de gars se font dézinguer au ralenti par des rafales d'Ingram, avec du bullet-time dans tous les sens et des arrêts sur image qui tuent. Depuis, on voit ça presque partout... au cinéma. Car *Max Payne* l'introduit presque pour la première fois dans un jeu vidéo : le bullet-time et le flingage au ralenti, c'est ici et maintenant !





**■ BAS-FONDS** On passe de sauts et autres lieux d'urgence à des appartements plus calmes.

38 • 250  
Ingram

Cela faisait un moment qu'on l'attendait, le bougre. À force de mater des vidéos toutes plus hallucinantes les unes que les autres, on ne savait plus où baver de la langue et les couloirs de la rédaction commençaient à glisser méchamment. La chose était d'autant plus énervante que les développeurs, un rien sadiques, clamaient haut et fort que le jeu sortirait... quand il serait prêt ! Ces types, je les ai maudits, je leur ai jeté des sorts. Mais maintenant que Max Payne est sur mon disque dur, je les adore et je chéris leurs mères !

**Cette habileté à vous mettre dans le bain rapidement, comme Half-Life en son temps, sent le grand jeu à plein nez.**

Pourquoi ? Parce que Max Payne est une tuerie dans tous les sens du terme et qu'il me tarde de finir ce test pour continuer à y jouer. Mais faisons les choses dans l'ordre : grand I petit a - en vous détaillant un peu le scénario du jeu. Vous êtes donc Max Payne et vous vous trouvez au sommet d'un gratte-ciel cerné par la flicaille lorsque commence le jeu. Comment en êtes-vous arrivé là ? Vous fouillez dans votre mémoire et

vous vous souvenez. Pas de vos vacances à la Baule, non, ni de ce jour béni où Tante Agathe vous avait offert un vélo parce que vous passiez en CM2. Non. Vous vous souvenez juste qu'il y a encore quelques années, vous étiez un jeune filic à qui la vie souriait, avec une épouse belle comme le jour et un bébé beau comme sa mère. Et puis un soir, vous êtes rentré chez vous et avez entendu des hurlements.



**■ CHUTE LIBRE** Si l'on meurt souvent sous les balles, il arrive aussi que l'on tombe au cours de rares séquences de plebs-formes.



**■ LONGUE PORTÉE** En attendant d'avoir le flair de sniper, les pistolets automatiques sont assez efficaces pour toutes les cibles un peu éloignées.





# ARCANUM

Quand magie rime avec technologie

Amusez-vous dans un monde peuplé de créatures étranges et la technologie résonne de la première école, dans le monde d'Arcanum pour vous amuser. Un monde où la magie prime sur la technologie. Un monde où la magie est la clé de la réussite et la technologie est la clé de la destruction. Les uns et les

autres vous et les donjons habitent des terres mystérieuses de Nains, d'Humains, d'Orques et d'Elles. Un monde d'antiques arcanes et d'énigmes à résoudre, de magie ancienne et de technologie moderne. Le monde d'Arcanum est un monde où la magie et la technologie se rencontrent.



CD-Rom PC

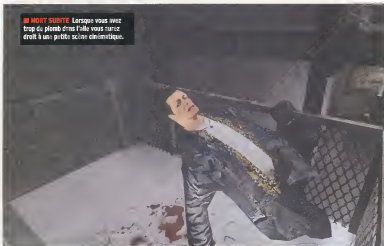


SIERRA

www.sierra.fr



**■ MORT SUBITE** Lorsque vous avez trop de plomb dans l'illa vous tombez droit à une petite scène cinématique.



**■ LE FRIC, C'EST CHIC** Voilà à quel point les développeurs sont consciencieux : lorsqu'on tire dans une pile de billets, ils voient tout.

C'est sur ce flash-back que le jeu commence et, il faut le reconnaître, cette habileté à vous mettre dans le bain immédiatement, comme Half-Life en son temps, sent le grand jeu à plein nez. Vous entendez donc les cris de votre femme et vous vous précipitez pour la secourir. Quelques brutes refroidies plus tard, vous êtes face à l'horreur la plus totale. Votre femme et votre enfant ont été assassinés. Anéanti, vous hurlez de douleur alors que le jeu passe de la cinématique 3D à des planches de bandé dessinée pour vous narrer la suite de l'histoire. La suite, c'est que quelque temps après, vous vous retrouvez dans le métro pour y rencontrer votre coéquipier et qu'il vous raconte sur une affaire de drogue. Là encore, vous tombez en

pleine fusillade et ne reverrez votre collègue que lorsqu'il se fera buter à deux mètres de vous ! Décidément, il ne fait pas bon vous fréquenter.

#### Max Payne m'a tuer

Cela est d'autant plus vrai qu'en nettoyant le secteur, vous allez vous rendre compte que quelqu'un s'est arrangé pour vous coller ce meurtre sur le dos. En plus des truands que vous venez de descendre, vous avez donc la police aux trousses. Vous êtes seul. Mais vous avez des munitions. Et vous allez en avoir besoin pour finir ce satané jeu. En avançant dans l'histoire, vous vous rendrez compte que vous avez mis les pieds dans une machination à laquelle participe tout ce que New York peut compter comme criminels. Des braqueurs de banque aux trafiquants de drogue, de la secte satanique aux politiciens

#### OPINION



ARNAUD

Il a beau avoir des défauts et être un jeu bourrin, Max Payne m'a collé devant mon ordinateur comme aucun jeu de pure action ne l'avait fait depuis longtemps. Les nuits sont brutalement devenues courtes, l'alimentation s'est faite moins indispensable, et le sommeil, encore moins. Mais le problème, en jouant comme ça, c'est qu'on finit le jeu très vite ! Une expérience cependant inoubliable.

## De l'action au ralenti

Pratiquement toutes les fusillades peuvent être réglées au ralenti. C'est comme cela que l'on voit à bout des adversaires. Exemple pratique avec une rencontre inattendue dans une chambre d'hôtel.

### De la visite !



Je me ventais un peu seul, voilà que trois hurluberus jallissent brusquement et commencent à ouvrir le feu. Hop, passage au ralenti, ébriété plongeon pendant que le feu adverse me passe à côté des oreilles.

### Du whisky ?



Chaque gunfight est un mini casse-tête : comment faire pour tuer tout le monde le plus vite possible et en se prenant le moins possible de dégâts ? Ici, alors que j'aurais dû closer le double Ingram (toute pour le lance-grenades du M16).

### Vous partez ?



Résultat immédiat : mes trois nouveaux amis sont tués sur le coup, mais la promesse de l'explosion m'inflige également des dégâts. Il va falloir trouver autre chose si je veux perdre moins de points de vie.



## 1

LES PLUS FIDÈLES  
SONNERIES

Le service de police

Appeler le 08 99 78 71 70  
ou sur la référence de la  
soutaine, (ex. 56684) le n° d'  
tel du module et c'est tout.

## NEW VIDEO

- 1:00 Final Fantasy (Intro)
- 5:00 Final Fantasy (Victory)
- 9:00 World Gear Sold (Announced)
- 1:00 Earth Ruler

**DANCE / ELECTRO**

1. Aerodynamic  
 2. All for you  
 3. Alive, you have  
 4. Don't fight the moonlight  
 5. Fly off  
 6. Here, with me  
 7. I will survive  
 8. I'm the one  
 9. Sex is my  
 10. Starlight  
 11. I can't

## RAP / 111

001 Back to jazz  
 002 A distant, frank down  
 003 Hey how wow  
 004 Conchillo "u just  
 005 Clint Enslow and  
 006 Hsu in vista  
 007 It wasn't me  
 008 I feel it's  
 009 Miss call epic  
 010 I can't, 2 too  
 011 Ideal slim shady  
 012 Stan  
 013 Sunny  
 014 The next up is the  
 015 Well on away

## - FILM / SERIE / DVD

1980 Amiee Coulton  
 1981 Arrondissement de  
 1982 Bully-les-Bains  
 1983 Candy  
 1984 Ann Cha, Ichy,  
 1985 Paul  
 1986 Fillet  
 1987 Gail Erik  
 1988 James and  
 1989 Fillet aux enfants  
 1990 Le Bonum  
 1991 La on isère d'Amuse  
 1992 La parthène, se  
 1993 Le simon  
 1994 Mary Phélie  
 1995 Missin Inq. ssik  
 1996 Rob Cam  
 1997 Hildred Chappin  
 1998 Josh Levit  
 1999 July Nield  
 2000 Storky et Hutch  
 2001 X City

### SPUTAGE / SINGLE

[illegible]
$$\log_{10} \frac{1}{\alpha} = 1.15 \pm 0.17 \pm 0.04$$

**①, ②, ③, ④... 4 méthodes au choix pour**

personnaliser **VRAIMENT** votre mobile !

**0899 70 71 70**

## 2 EXCLUSIF: LE LOGO-TEXTE

N°	TYPE DE CARACTÈRE
11	NORMAL ABCDEFGHIJKL
12	GRAS ABCDEFGHIJKL
13	ITALIQUE ABCDEFGHIJKL

A	B	C	D	E	F	G
2	22	232	3	33	343	4
1000	1	1	1	1	1	1
1	120	121	122	134	124	1

	23322	
	23341	
	23378	
	23392	
	23328	
	23365	
		

**Exclusif!** Pour avoir un logo sur votre mobile, contactez les services personnalisés avec les lettres que vous souhaitez (personne, date, etc.) et c'est fini simple. Appelez le 06 99 74 71 79. Chose "à logo avec" votre mobile, il s'agit de vous demander le numéro du logo choisi (ex: 23350, 234820), puis votre service lui fera parvenir votre lettre gracieuse aux propriétaires des lettres correspondantes. Votre offre gratuite vous sera perdue si vous ne répondez pas à la question de la date, pour ne pas "déborder" de la ligne disponible. **Une seule** pour le

ALORS NICO,  
ÇA FRAG?

### 3 LOGO LES ORIGINALS

Appelez le 08 99 70 71 70  
pour la référence du logo,  
ex. 23303 le n° de tel du  
receleur et c'est tout!

23360	OFFICE SUPPLIES	23374	SMALL
23361	OFFICE SUPPLIES	23375	SMALL
23362	OFFICE SUPPLIES	23376	SMALL
23363	OFFICE SUPPLIES	23377	SMALL
23364	OFFICE SUPPLIES	23378	SMALL
23365	OFFICE SUPPLIES	23379	SMALL
23366	OFFICE SUPPLIES	23380	SMALL
23367	OFFICE SUPPLIES	23381	SMALL
23368	OFFICE SUPPLIES	23382	SMALL
23369	OFFICE SUPPLIES	23383	SMALL
23370	OFFICE SUPPLIES	23384	SMALL
23371	OFFICE SUPPLIES	23385	SMALL
23372	OFFICE SUPPLIES	23386	SMALL
23373	OFFICE SUPPLIES	23387	SMALL
23374	OFFICE SUPPLIES	23388	SMALL
23375	OFFICE SUPPLIES	23389	SMALL
23376	OFFICE SUPPLIES	23390	SMALL
23377	OFFICE SUPPLIES	23391	SMALL
23378	OFFICE SUPPLIES	23392	SMALL
23379	OFFICE SUPPLIES	23393	SMALL
23380	OFFICE SUPPLIES	23394	SMALL
23381	OFFICE SUPPLIES	23395	SMALL
23382	OFFICE SUPPLIES	23396	SMALL
23383	OFFICE SUPPLIES	23397	SMALL
23384	OFFICE SUPPLIES	23398	SMALL
23385	OFFICE SUPPLIES	23399	SMALL

23315	23319	23372
23303	Gran turismo	 23373
23310	23342	23321
23313	Quake!!!	Half-Life
23312	23360	23370
23310	 23337	DANGER
23349	23362	23389
23364	 23386	23395
23367	 23360	23360
23367	 23359	NOKIA

23304	23372
23360	23373
23387	23374
23386	23396
23377	23391
23380	23392
23352	23314

#### 4 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO

**Remessa à MOBILE5**  
BP 249  
94102 SAINT-MAUR Cedex

[illegible]

l'adresse indiquée ci-dessus. Vous recevrez la page! Dès que nous la recevrons, nous vous enverrons la page et nous signifierons par SMS au pub. Mais les vos autres pages de contenu sont correctes, les autres pages de cette page plus il est conforme à vie!

Mais pouvez bien se photographier la "Deuxième" ci-dessus pour dessiner plusieurs pages. Vous pouvez aller à l'adresse ci-dessus et vous pouvez aller à l'adresse ci-dessus pour aller à l'adresse ci-dessus.

## DEMANDE DE LOGO

a  c

Nom  Prénom

b Adresse

Code postal  Ville

d

m

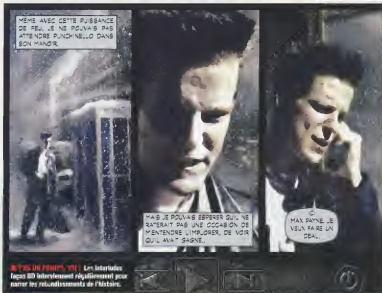


## OPINION



FRED

Les balles qui ne perforant pas de minables portes en bois, des personnages pas forcément très beaux, une durée de vie ridicule... autant de défauts qui interdisent à Max Payne les meilleures notes. Pourtant, cela reste une bombe. Ambiance, jouabilité et surtout, aspect tactique des combats (si, si) grâce au bullet-time, le rendent incontournable. Impossible désormais de jouer à un shoot 3D sans se demander ou est la touche bullet-time.



véreux, le jeu explore avec bonheur tous les grands thèmes du polar pour développer une ambiance noire que ne renierait pas James Elroy, ni Clive Barker d'ailleurs, puisque ça devient franchement fantastique au milieu du jeu. Les boîtes louches, les hôtels pourris et les usines sidérurgiques seront donc votre lot dans cet univers qui n'est pas sans rappeler celui de Kingpin, le rap en moins.

Toutefois, même si l'ambiance est une réussite et que l'histoire de complot tient bien la route, il faut avouer que ce ne sont que des facteurs accessoires dans la réussite de Max Payne. Si ce jeu est aussi scotchant, c'est parce qu'il réinvente le genre auquel il appartient : le jeu d'action. Adoptant une vue à la troisième personne, le moteur du jeu vous présente le héros de dos. Ce

point de vue ne se prête a priori guère à un jeu basé sur le tir, et pourtant, Max Payne est bien un pur shoot, aussi précis et orienté action que Quake peut l'être. Comment se fait-ce ? Par le miracle du bouton droit de la souris et par une habile mise en jeu de tics cinématographiques vus dans Matrix et consorts. Imaginons que vous rentriez dans une pièce où trois types armés jusqu'aux dents veulent vous faire la bise. À vitesse normale, impossible de les viser avec précision et surtout de les tuer de trois balles dans la tête sans vous faire dessouder. Si, par contre, vous pressez le bouton droit de la souris comme vous l'avez appris de l'école du jeu, vous passez en mode Ralentir et vous pouvez vous jeter sur

## Présentez armes !

Max Payne est un flingueur, vous l'avez compris. Réaliser oblige, les armes mises à sa disposition n'ont rien de bien exotiques. En revanche, certaines sont plus apprêtées que d'autres à certaines situations. Passage en revue de trois d'entre elles.

### Fusil à canon scié



Le bon vieux fusil est toujours efficace pour faire du bois cassé. Son principal avantage, c'est qu'à bout portant, il est comme le café soluble : un seul coup et ce n'est pas la peine d'en rajouter. Inconvénient, il faut prendre le temps de recharger. Idéal pour les groupes

### Double Ingram



Avec un pistolet-mitrailleur dans chaque main, vous avez l'air d'un type qu'on ne voudrait pas contrarier mais vous disposez aussi d'un moyen radical pour mater les groupes de méchants à moyenne portée. En arrosant, vous déterminez les plus téméraires.

### Le fusil à lunette



Les jeux du sniper sont toujours les mêmes et on ne s'en lasse pas. Quand il s'agit de dégommer une sentinelle à grande distance en étant sûr de faire mouche, rien de tel que ce fusil. Petit raffinement esthétique : dès que la balle est tirée, le moteur du jeu la prend en chasse jusqu'à la cible.



■ ARRÊT SUR IMAGE. Attention ! Uniquement réservé aux coups d'éclat !



# EDEN

BIENVENUE EN ENFER.





**■ AU FEU LES POMPIERS**  
Arrivez-vous à sortir de ce niveau où le feu vous poursuit ?



**Q&R**

**SCOTT MILLER**  
Pat du 30 Realms

Max a connu un développement très long (4 années à quelques mois près). Pour

quelles raisons ? Les gens qui pensent ça n'est pas bien qu'un jeu ait un développement aussi long ne comprennent pas que les jeux les plus ambiteux surtout ceux réalisés à partir de technologie de pointe, prennent toujours plus de temps que d'habitude. En outre, un contenu de qualité est plus difficile à faire qu'une bonne technologie et Max Payne est sans doute le jeu d'action au contenu le plus riche qu'on ait jamais fait.

**En tant que joueur, qu'est-ce qui vous a plu dans Max Payne ?**

L'histoire tout d'abord. Quand vous avez fini le jeu, vous avez le même sentiment qu'après avoir lu un roman. Je crois qu'aucun jeu d'action ne m'a jamais procuré cette sensation. Le système de cinématiques place aussi Max à part. Ce jeu définit un nouveau standard à ce niveau et, plus que tout, c'est une partie importante du gameplay. Pas seulement quelques choses qui se répètent. Qu'en est-il d'un éventuel add-on (peut-être Multijoueur) ou d'une suite ? Je dirais que non. Nous avons un scénario. Une suite est plus probable mais rien n'a encore été décidé. Le problème est que Max Payne est tellement lié à son scénario qu'il serait difficile de justifier la création d'une autre histoire juste pour faire un add-on.



**■ NOURRAH !** Lors de belles actions, le temps se fige et la caméra fait un ralenti sur votre cible au train de s'évaporer définitivement sur le carrelage.

le côté pour éviter leurs balles et les descendre un à un.

Évidemment, pendant votre saut, l'usage de la souris permet d'aligner les cibles. Suivant les mouvements de saut et de mirer, il n'est ainsi pas rare de voir Max se retourner en plein vol pour semer la mort dans tous les

coins de la pièce. Sitôt la glissade terminée, la vitesse revient à la normale, mais les méchants sont morts. La classe ! La mise en scène d'un jeu d'action, c'est vraiment la première fois que l'on voit ça ! Le ralenti peut s'utiliser de deux manières différentes. Le plus



**■ DON'T WORRY...** Il suffit de se mettre à l'abri et de tirer sur le déclencheur !

souvent, on l'enchènera, juste après avoir indiqué une direction pour se jeter en avant, en arrière ou sur les côtés. Mais on peut aussi l'activer avant toute action pour que les touches directionnelles gardent leurs fonctionnalités d'origine : on pourra ainsi courir au ralenti par exemple. Attention cependant, les séquences de ralentissement durent environ cinq secondes et sont limitées par un sablier. Une fois vidé, il faudra le recharger en tuant des adversaires en vitesse normale.

#### Beauté létale

Ralenti ou pas, le jeu ne vous laisse aucun répit et rares sont les lieux où vous ne devrez pas faire parler la poudre. N'allez pas en déduire pour autant que Max Payne est un jeu pour hardcore gamers car - autre innovation de poids - le jeu s'adapte à votre niveau. Dès lors, chacun a droit à un challenge sur mesure et l'on ne reste jamais bloqué face à un boss de fin qui semble invincible. Voilà ce que j'appelle un



**■ TATILLOH** On est bien obligé d'avouer que les textures et les animations des adversaires sont nettement moins travaillées que celles de Max.



ATP  
MASTERS  
SERIES

TENNIS  
MASTERS  
CUP  
30 JANVIER 2001

Editeur : J. J. J. J.



10 terrains des Masters Series  
fidèlement reproduits



10 terrains des Masters Series  
fidèlement reproduits



10 terrains des Masters Series  
fidèlement reproduits

# TENNIS MASTERS SERIES

Disponible prochainement.



WELLS ERICSSON OPEN MIAMI MONTE-CARLO ROMA HAMBURG MONTREAL CINCINNATI STUTTGART PARIS SYDNEY 2001



PlayStation 2







■ **CUN D'ŒIL** Visiblement, ce vampire d'ait sur le point d'écrire «Buffy m'a tué».

jeu démocratique !  
Tant d'excellentes idées n'auraient eu aucun impact si la réalisation avait souffert du moindre reproche. Or, je vous rassure sur ce point et vous pouvez le constater avec les captures : le jeu est splendide et garde une bonne qualité graphique même en 800 x 600. Les textures sont d'un grand réalisme et les architectures des bâtiments disposent d'une modélisation aussi pertinente que crédible.

## Feux d'artifices

Les bandes dessinées intervenant pour faire avancer le scénario sont très réussies dans le style comics. On observera enfin ça et là quelques beaux effets pyrotechniques et des animations qui, à première vue, semblent très réussies, mais qui en réalité restent assez rigides. Du balancement de la veste en cuir de Max aux mouvements des adversaires, tout est criant de vérité. Pour le coup, le mode Ratent permet aussi de jouer les contemplatifs en pleine fusillade, d'observer les balles qui tracent des sillons autour de vous, les douilles qui tombent de



**Si ce jeu est aussi scotchant, c'est avant tout parce qu'il réinvente le genre auquel il appartient : le jeu d'action.**

voire mitraillette, ou encore les chutes de vos adversaires agonisants. Mais le meilleur dans tout ça, c'est que Max Payne est vraiment très bien programmé : entendez par là qu'il est magnifique sur un Athlon 1 GHz avec GeForce 3 mais qu'il tourne aussi en 800 x 600 x 16 bits sur un Athlon 650, tout bête, muni d'une Voodoo 3 ! À l'évidence, il faut alors baisser le niveau de détail pour prévenir les saccades, mais le jeu reste encore très beau et surtout,

se révèle parfaitement fluide. Quand je vous disais que c'était un jeu démocratique !

Les armes mises à votre disposition sont tout ce qu'il y a de plus classiques. Pistolet, mitraillettes, fusil à pompe, grenades ou fusil à lunette, il n'y a rien de particulièrement étonnant dans l'arsenal pour que le jeu reste réaliste. Toutefois, la possibilité d'utiliser certaines armes en double, une dans chaque main, apporte un

## Quel jeu sur quelle machine ?

Jusqu'à ce qu'on reçoive Max Payne, tout le monde craignait de sous-estimer sa configuration pour pouvoir profiter du jeu. Craintes non fondées : la preuve !

### 800 x 600



De l'Athlon 650 ou 750 (plus bas, faudra passer au 640 x 480), avec de la GeForce dedans ou même de la Voodoo 3, le jeu est fluide en 32 bits, options graphiques poussées aux trois quarts. Comme le prouve la capture, c'est loin d'être moche !

### 1024 x 768



À partir du 1000, et avec une GeForce DDR ou 2, on peut grimper, et même pousser jusqu'en 1280 x 1024, toujours en 32 bits. Les textures gagnent en précision sans altérer la fluidité. Décidément, le moteur 3D est vraiment costaud !

### 1600 x 1200



Pour profiter de la résolution maximale du jeu, un Athlon 1 GHz et une GeForce 3 sont requis ! Nous l'avons testé et c'est absolument fluide. Toutefois, on ne gagne pas grand-chose au niveau de la qualité graphique, le jeu était beau dès le 800 x 600.



■ **NEY TU VIENS ?** Les scènes non interactives sont doublées et bruitées : ne craignez rien, on ne s'ennuie pas du tout en les découvrant.



■ **SOMMEIL AGITÉ** Alors qu'il est plongé dans un coma assez profond, Max revit des souvenirs douloureux.

## OPINION



LUC-SANTIAGO

Il fallait être à la rédaction pour voir l'effet Max Payne lorsqu'il est arrivé ! Tout le monde était hystérique, le jeu a été installé en deux temps trois mouvements et tout le monde s'y est mis immédiatement ! Alors c'est vrai que le jeu est court, mais ça faisait longtemps qu'on n'avait pas éprouvé un plaisir ludique pareil ! Max Payne frôle le 17 de peu, à cause de sa faible durée de vie, mais demeure une claque absolue.

regain d'intérêt pour ce bon vieux Beretta ou pour l'Ingram. Et puis admettez que faire un saut en arrière en évitant les chargeurs de deux flingues comme dans un film de John Woo, ça en jette, surtout au ralenti. Max Payne est donc un jeu exceptionnel, très bien réalisé et apportant du sang neuf au jeu vidéo.

## Payne de mort

Ébloui de prime abord par tant de qualités, il semble assez dur de lui trouver des défauts. Pourtant, après quelques heures passées à dessouder du malfrait, on s'aperçoit que, très souvent d'une part, le bébé de Remedy est aussi très conservateur de l'autre. Le jeu est dirigiste et restorise qu'une voie à emprunter pour progresser, jalonnée par quelques inévitables boss de fin de niveau. Plus grave : les ennemis sont loin d'être intelligents, regardant parfois leurs camarades se prendre une grenade sans se demander d'où elle peut venir. On déplore aussi quelques bugs de collisions et quelques passages de plate-forme un peu gavanés, lors de sautemars interactifs. Finalement, avec un dernier détail concernant la durée de vie du jeu : d'après les développeurs, elle se chiffre à vingt heures,



■ **DANS LE MOVIE** Certains (que je ne nommerais pas par respect pour leur famille), j'en conviens, ont trouvé que l'animation de Max Payne n'était pas convaincante...

ce qui est court mais, assurent-ils, contrebalancé par l'intensité des heures en question. Fred, quant à lui, l'a terminé en moins de dix heures, mais ce n'est pas un joueur normal. Nous la chiffons donc à une douzaine d'heures pour un joueur moyen. Cela dit, un éditeur de niveaux est livré avec le jeu, augmentant substantiellement sa durée de vie.

L'interaction avec le décor, quant à elle, est plutôt sympa : on peut utiliser les toilettes, les lavabos, les jackpots, les télé, etc., détruire les vitres et même les haut-parleurs des ascenseurs pour qu'ils cessent leur

musique insupportable (Max dira alors : « Merci ! »).

Bref, Max Payne, c'est du shoot et rien que du shoot, et c'est bon ! Tout en regrettant ses quelques faiblesses, je m'arrête pas à m'arrêter de jouer (Fred, lui, l'a déjà recommencé dans un autre niveau de difficulté et Luc ne l'a toujours pas terminé), preuve en est que Max Payne est un grand jeu, addictif en diable, terriblement prenant : vous n'allez pas en dormir les premières nuits ! Alors oubliez Duke, balancez Quake, enterrez Freeman, car Max est en ville et il n'est pas content. ■

— Arnaud Cuff

## Spécifications

PROCESSSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM (pour PC)	PIII-450 MHz à 66 Mo
■ RECOMMANDÉ (pour PC)	PIII-700 MHz à 128 Mo
■ RECOMMANDÉ (pour Xbox)	Atlon 1 GHz à 256 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélérateur 3D	×
■ DirectX 3D	✓
■ SetX	×
■ OpenGL	×
POSSIBILITÉS SONORES	
■ SFX (sonorité)	✓
■ Dolby Surround/Digital	×
POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR	
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL, 1 à 4	LAN et INTERNET
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION INTERNET	×

## Le verdict

## COMPARATIF

■ MAX PAYNE
De shoot 3D moderne mais qui ne manque pas d'élégance (comme Heavy Metal), les boss de genre, le plaisir (surtout de jeu) et...
■ GIANTS
Un jeu la fois très original et très simple graphiquement. Il incarne un jeu de challenge, avec plaisir au jeu.
■ NISSAN
Même si commencer à décoller, Nissan est un jeu de stratégie et de plaisir au jeu.
■ RUMI
Un jeu très beau mais qui Max Payne n'est pas un jeu de stratégie, mais un jeu de plaisir au jeu.

## GRAPHISMES

■ Les graphismes sobres et des ennemis réalistes, voilà ce qui fait de ce jeu un jeu de plaisir.



## AUDIO

■ Le son est très réaliste et les voix des ennemis sont impressionnantes, mais les ennemis sont parfois un peu ennuyeux.



## MULTIJOUEUR

■ Les modes multijoueur et les modes de jeu sont très intéressants, mais les modes de jeu sont parfois un peu ennuyeux.



## Max Payne

**POUR :** La grande diversité des possibilités de jeu, les ennemis réalistes, les modes de jeu très intéressants.

**CONTRE :** Ce n'est pas un jeu de shoot. Donc c'est un peu ennuyeux, la durée de vie est un peu courte, la durée de vie est un peu courte.

## EN DEUX MOTS...

Non content d'être un bon shoot, Max Payne est aussi un jeu de stratégie, mais qui n'est pas un jeu de shoot. C'est court, mais c'est ce qui est bon !

**16/20**



# Chasse à Baal réelle

**Diablo II : Lord of Destruction** | C'est reparti pour un carnage de monstres.

Pour info

■ Éditeur : Blizzard ■ Développeur : Blizzard ■ Genre : Diablo-like (R) ■ Jour(s) : 1 ■ P.S.K. : Déconseillé aux moins de 16 ans. ■ Prix : 200 F (314) env.



**DE CHIFFRE MEAN ?** Hormis quelques lieux comme celui-ci, les graphismes sont toujours assez moyens.

## Tout en chiffres

- 60 nouvelles unités
- 15 nouvelles sorts
- 2 niveaux de jeu
- 2 nouvelles classes

## Version testée

- 1 copie
- problèmes rencontrés
- bugs en jeu

## Adresse Internet

www.blizzard.com  
diablo2

365 jours, c'est le temps qu'il aura fallu à Blizzard pour réaliser l'add-on de leur superstar Diablo II. Comme toujours dans ce genre de cas, la question de rigueur est : les bananes plantain du malé doivent-elles être vertes ou jaunes ? Ou plutôt, quel de neuf docteur ?

**A**vant d'entrer dans le vif du sujet, il est nécessaire de faire une distinction entre les différents types de joueurs pratiquant Diablo II

(c'est effectivement devenu une activité sportive). La première catégorie regroupe ceux qui ont fini le jeu en mode Normal et se sont arrêtés là. La seconde concerne les fans du mode Solo qui parcourent inlassablement les entrailles du bébé de Bill Roper. La dernière rassemble les mordus de Battle.net que le niveau Hell n'effraie plus depuis longtemps. Quant à ceux qui n'ont jamais joué, qu'ils soient maudits sur 53,8 générations ou rejoignent le train en marche.

## Choisissez votre camp

Pourquoi cette distinction ? Parce que pour la première catégorie, l'intérêt de cet add-on s'avère négligeable. À peine une dizaine d'heures de jeu, une intrigue asthmatique (tuer Baal) qui n'aura jamais l'appellation de scénario que dans ses rêves, pas de nouvelles compétences pour les anciens personnages, peu de nouveaux monstres, une résolution en 600 x 600 qui rapporte pas grand-chose... bref, une petite déception. Soyons clairs, pour apprécier Lord of Destruction, il faut être prêt à recommencer Diablo II du début ou trainer les quêtes de son avatar sur réseau. Cet add-on prend alors une tout autre ampleur car on peut profiter pleinement des

## Les armes

Le choix des armes, en est-il supplémentaire pour faire face à la variété des adversaires.



With une nouveauté particulièrement utile dans l'interface : la possibilité d'activer simultanément entre deux configurations d'armement (et d'aptitudes). Premier avantage : disposer simultanément d'un arsenal puissant en combat rapproché et d'un autre, efficace à distance, ce qui facilite les affrontements lorsque les groupes d'ennemis comptent différents types d'adversaires. On pensera notamment aux Suédois qui l'ont mieux empêché d'approcher : il est aussi possible d'opter pour une configuration dédiée à un type de monstre (certains armes ayant des bonus aux dégâts contre les morts vivants). Enfin, petit plus non négligeable : cela dégage de la place dans l'inventaire

changements qu'il propose, à commencer par les classes d'assassin et de druide.

L'assassin est un spécialiste du corps à corps (je vous vois venir bande de pervers, mais ce n'est pas ce à quoi vous pensez...) qui utilise essentiellement des griffes d'acier. Il faut reconnaître que son système de combat d'arts martiaux innove par rapport aux autres personnages (voir encadré « Inspirez ») et rend les combats bien plus passionnants, mais nécessite une maîtrise certaine. Du côté des Disciplines de l'ombre, on trouve essentiellement des pouvoirs de défense (esquive, parade, invisibilité, création de double...) on croirait une amazone. Enfin, comme



**MUSCLÉ LE COPAIN** On peut enfin équiper son mercenaire pour en faire une vraie bête de guerre.





**MIRACLE !** Il est enfin possible de sortir des objets magiques. On va atteindre de nouveaux sommets en termes de dégâts, de protection et d'efficacité.

son nom l'indique, la catégorie Piège autorise la création de nombreuses chausse-trappes à base de feu, d'électricité ou de lames magnétisées. Des technologies redoutables sur lesquelles vous pouvez compter.

#### Une force de la nature

À l'inverse, toute la puissance du druide repose sur la nature. Sa maîtrise des éléments est telle qu'il lance des sorts faisant jaillir de la lave avec plus ou moins de force et génère des vents d'une intensité croissante. En combat, il pourra temporairement se transformer en loup-garou ou en grizzly, chacun ayant ses aptitudes propres. Enfin, à l'instar du nécromancien,

le druide est aussi versé dans l'art de l'invocation, mais c'est plutôt parmi la faune et la flore qu'il trouvera du renfort : corbeaux, loups et grizzlys se chargeront des adversaires pendant qu'arbres et plantes draineront la vie, renforceront le héros et ses alliés ou empoisonneront les gêneurs.

Vous l'aurez compris, si ces deux classes s'avèrent intéressantes à incarner, les fans attachés à leur avatar peuvent se tranquilliser : Blizzard a aussi pensé à eux en ajoutant une cohorte d'objets inédits. Outre des équipements réguliers, magiques, « socketables », exceptionnels ou uniques à découvrir et des sets qui valent enfin le coup d'être assemblés, de nouveaux items



**HIC BOSS** Après seulement dix heures de jeu de ce nouvel acte, Baal apparaît... et se fait rapidement massacrer.

ont fait leur apparition. Commençons par le meilleur : les charmes qui boostent les caractéristiques par leur simple présence dans votre inventaire. Ensuite, les runes et joyaux qui s'incrusteront dans les armes ou armures avec des effets bien supérieurs aux pierres



**TERRES GELÉES** Les extérieurs sont bien plus intéressants qu'avant : barricades, tours de garde et catapultes pullulent.



**MÉTAMORPHOSE** Les dons de transformation du druide peuvent en faire une brute en combat rapproché.

## Inspirez, expirez

La compétence Arts martiaux de l'assassin innove réellement avec un système de frappe à double détente qui autorise des combinaisons létales. Attention, c'est technique !

### In Out



Les coups de concentration permettent lorsque vous frappez les ennemis d'accumuler des charges d'énergie aux effets divers (feu, immobilisation, etc.). Chaque niveau de charge (1, 2 ou 3) accentue une caractéristique du coup (puissance, portée, durée, etc.).



S'il est possible de libérer les charges cumulées par un coup normal, l'effet s'avère démultiplié si vous utilisez d'un coup de Libération qui amplifie encore les dommages. Un système dynamique mais nécessitant de jongler avec les touches.



## OPINION



FRÉDÉRIC

Défilé de noter cet add-on car il suit la ligne directrice de Diablo III : un aspect aventure négligé au profit de la chasse à l'équipement et du boost de personnage. Lord of Destruction s'avère donc peu intéressant pour un joueur occasionnel (mais peut-on rester occasionnel lorsqu'on a découvert Diablo II ?) qui ne découvrira en dix heures qu'une infime partie des nouveautés alors que les fans pourront en profiter réellement. La note Multijoueur est donc pour eux.



■ **TRÈS BONS** Les pièges ont dupliqué l'assaut tout de gros dégâts dès les premiers niveaux.

précieuses, impossible de les raffiner mais des combinaisons spéciales existent. Enfin, les objets d'élite réservés aux plus hauts niveaux surpassent les items exceptionnels.

### Pareil, mais en mieux ?

Et ce n'est pas tout, ma bonne dame, car Bill et ses potes ont aussi pensé à optimiser leur bébé sur plusieurs points. Pour l'interface, on trouve des raccourcis supplémentaires qui facilitent l'accès aux aptitudes et surtout, la possibilité d'alterner entre deux configurations d'arme (voir encadré « Les armes »). Les mercenaires deviennent enfin de véritables personnages : ils gagnent de l'expérience, voient leurs caractéristiques s'accroître, utilisent des compétences, vous accompagnent sur la totalité de l'aventure, peuvent être réanimés et surtout équipés (armure, heaume et armes). Le coffre a doublé de volume, on peut partiellement



■ **ESCAPOUE AU RAPPORT !** C'est une véritable armée d'ennemis et de vigétoles qui peut lever le Brûlé. C'est beau, un ami de la nature !

recupérer l'expérience perdue lors d'un décès (à haut niveau) en retrouvant directement son corps et il y a même une quête qui vous permettra de faire servir un objet magique ! Pour conclure, on conseillera avant tout ce jeu aux fans

purs et durs qui seront prêts à recommencer le jeu depuis le début avec un nouveau personnage. Ceux qui se contenteront de jouer uniquement le nouvel acte risquent d'être un peu déçus. ■

- Frédéric Dufresne

## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM 32 Mo	P233 MHz à 32 Mo
■ RECOMMANDÉ 64 Mo	P233 MHz à 64 Mo
■ RECOMMANDÉ 64 Mo	PII-450 MHz à 64 Mo

### POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération 3D	X
■ Direct 3D	✓
■ 32 bits	X
■ OpenGL	X

### POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (5.0/6.1)	✓
■ Dolby Surround/Digital	✓

### POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL, 8 • LAN 8 • INTERNET 8
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION MINIMUM	32,6 kbps

## Le verdict

### COMPARATIF

■ <b>DIABLO II</b> Le rétrograde du diable bleu et noir. C'est le jeu que l'on aime le plus. Les monstres et les objets sont très nombreux et variés. Le jeu est très amusant.
■ <b>SAINT MONK</b> Une véritable expérience de jeu. Les monstres sont très nombreux et variés. Le jeu est très amusant.
■ <b>VAMPIRE</b> Un jeu très amusant. Les monstres sont très nombreux et variés. Le jeu est très amusant.
■ <b>LORD OF DESTRUCTION</b> Un jeu très amusant. Les monstres sont très nombreux et variés. Le jeu est très amusant.

## Diablo II : Lord of Destruction

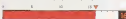
### GRAPHISMES

■ Le jeu est très beau. Les monstres et les objets sont très nombreux et variés. Le jeu est très amusant.



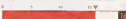
### AUDIO

■ Le jeu est très amusant. Les monstres et les objets sont très nombreux et variés. Le jeu est très amusant.



### MULTIJOUEUR

■ Le jeu est très amusant. Les monstres et les objets sont très nombreux et variés. Le jeu est très amusant.



**POUR :** Le jeu est très amusant. Les monstres et les objets sont très nombreux et variés. Le jeu est très amusant.

**CONTRE :** Le jeu est très amusant. Les monstres et les objets sont très nombreux et variés. Le jeu est très amusant.

### EN DEUX MOTS...

Le jeu est très amusant. Les monstres et les objets sont très nombreux et variés. Le jeu est très amusant.

**14/20**



# DON'T JUST LISTEN TO MUSIC, MAKE IT !\*

NEW !

## MUSICDIRECTOR



**MUSIC DIRECTOR : LE LOGICIEL DE PRODUCTION MUSICALE RÉVOLUTIONNAIRE SIGNÉ EJAY !**

248 pistes / Plein-temps d'infinies pistes (44.1 kHz) / Compatible VST - Direct X / Importation & Exportation de fichiers MP3, WAV / Advanced Time-Slicing / Fonctionnement de 6.2 / Vidéo Vidéo multi-pistes / Interface logique

**JAMAIS UN LOGICIEL DE PRODUCTION MUSICALE N'A ÉTÉ AUSSI CONVIVIAL ET EFFICACE !**

Disponible également en version pro

NEW !

## DANCE 4



**DANCE 4 : DÉJÀ PLUS DE 60 000 UTILISATEURS DE DANCE EJAY**

**DANCE EJAY LA SÉRIE CONTINUE**

Nouvelles fonctions : Vocoder / Voice generator / Sequencer / Module e-card / Interface skidable / 48 pistes audio

Accès également 5000 nouveaux samples Trance - House - Dance - Breakbeat / Éditeur audio / Fonction import-export de samples MP3, WAV

**DANCE 4 LE LOGICIEL DE CRÉATION MUSICALE SIMPLE ET INTUITIF : CRÉEZ VOS TUBES DANCE EN QUELQUES CLICS !**

NEW !

## DJ MIXSTATION



**DJ MIX STATION : LE MEILLEUR LOGICIEL DE MIX SUR PC**

Agenda et auto-mixage et en temps réel ou temps / Détection automatique / List de Traces / Bancs d'effets avec pitch, reverb, filter, delay / Fonction playback / Playlist et mix / Comparaison Audio, VST, Samples, Samples

**TESTÉ ET APPROUVÉ PAR CARL COX !**

**AVEC DJ MIX STATION, LE DJ C'EST VOUS !**



[www.eJay.fr](http://www.eJay.fr)





# Train-train quotidien

**Microsoft Train Simulator** | En voiture avec le premier simulateur ferroviaire.

## Four info

■ EDITEUR Microsoft ■ DÉVELOPPEUR Nagi Entertainment ■ GENRE Simulation ■ JOUEURS 1 ■ PUBLIC Tout public ■ PRIX 370 F (56 €) env.

## Tout en chiffres

- Part de 30 scénarios
- 3 univers différents
- 10 trains

## Versions testées

- finale française
- aucun bug rencontré

## Adresse Internet

[www.train-simulator.com](http://www.train-simulator.com)  
[train@nagi.com](mailto:train@nagi.com)

De la navette spatiale au vélo en passant par le planeur ou le sous-marin, tout ce qui roule, vole ou flotte a eu droit un jour à sa simulation... à l'exception du train. Défenseur de la veuve et du wagonnet, Microsoft entend bien réparer cette insoutenable, inhumaine et cruelle injustice.

C'est un fait : Médecins sans frontières s'en moque autant que l'Unicef ou la Croix rouge, mais vous n'imaginez pas la souffrance engendrée par cette inexistence de simulation de trains. Il y a d'abord les cheminots à la retraite qui voudraient retrouver leur jeunesse. Il y a aussi les doux dingues des trains miniatures qui passent leurs nuits à reconstituer une gare de triage, armés de leur seul tube de colle forte. Et je ne vous parle même pas des vaches qui, à force de voir passer les trains, ne demandent qu'à acheter un PC pour réaliser leur fantasme de conduire une locomotive. Bref, ce jeu cible un très, très, mais alors très large public.



■ ACCORDÉON Voilà ce qui se produit quand on ne lit pas le manuel. Ou qu'on veut jouer les pilotes de course avec des locomotives ! Un peu de sang froid que diable !

Bien sûr, il y en a parmi vous qui ne sont ni cheminots, ni modélistes, ni bovins et ceux-là se demandent ce qu'ils peuvent bien espérer d'un tel jeu. Et je me le demandais aussi alors que l'effroyable lenteur d'installation du soft me laissait tout le temps de m'interroger. Eh bien, disons pour faire dans le paradoxe, que Train Simulator est un jeu aussi

classique qu'innovant. Microsoft a en effet appliqué sa bonne vieille recette de Flight Simulator au thème tout neuf de l'univers ferroviaire et s'il est bien question de trains ici, on retrouve le même sérieux et le même souci du détail que dans le célèbre simulateur de vol. La preuve en est qu'en téméraire, j'ai zappé les didacticiels

On retrouve le même sérieux et le même souci du détail que dans Flight Simulator.



■ CARTE POSTALE Certaines visuels du jeu sont tout bonnement enchanteurs. Et vous n'attendez plus le son...



Q&amp;R

MIKE  
GEERSTEN  
Chef de projetPourquoi avoir  
réalisé un simulateur  
de train ?

Ça m'a été enfant et aujourd'hui encore j'adore regarder passer les trains. Je suis impressionné par l'extraordinaire puissance de déplacement, on se sent tellement minuscule à côté d'une locomotive ! Preter un wagon pareil sur mon PC me semblait très excitant !

Y a-t-il quelque  
chose que vous  
regretiez de ne pas  
avoir implémenté ?

Mais aurais-je osé indiquer une gestion de plusieurs trains et d'équipage. Mais nous n'en sommes qu'à la première version et c'est certainement une chose vers laquelle nous irons la prochaine fois. Avez-vous bénéficié de partenariats avec les lignes de chemins de fer ?

Oui, et cela nous a beaucoup aidé. Nous avons accès de toutes les trains et avons eu notamment la possibilité de faire une balade en Orient-Express afin de tester l'ambiance propre du train.

Vous avez travaillé  
sur la série des  
Flight Simulator :  
ça fait quoi de  
passer des avions  
aux trains ?

D'abord, on se sent plus près du sol ! Ensuite, nous avons travaillé le terrain kilomètre par kilomètre, alors que dans Flight Sim ce n'est pas le cas. Ce qui ne nous a pas empêchés, au contraire, d'être de nous concentrer sur les détails, la rétrospective, la physique etc. les gens qui jouaient à notre jeu sont des meneurs à ce niveau !



**MI PARTIE NÉCESSAIRE** Côté jeu, rythmes, signalisation... Toutes les lignes ont été parfaitement reconstituées.

inclus et qu'après avoir eu toutes les peines du monde à mettre en branle mon Orient-Express, je me suis lamentablement encastré dans l'embouchure d'un tunnel. Hercule Poirot n'a alors eu aucun mal à me désigner comme coupable.

#### Flight on the rail

Condamné à retourner à la case débutants, j'ai donc appris, sous les ordres d'un instructeur, que tout le secret du pilotage des trains réside dans l'appréciation de la fameuse

force d'inertie. En effet, on n'arrête pas en dix mètres quelques centaines de tonnes lancées à 130 km/h. Même les plus doux virages doivent faire l'objet d'attention sous peine de dérailler. Dès lors, on comprend que conduire un train réclame une parfaite connaissance de la machine, doublée d'une vigilance de tous les instants pour anticiper le parcours. Et là, le jeu de Microsoft a déjà tout bon sur deux points : au niveau simulation, le comportement des trains semble

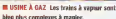
très réaliste et au niveau ludique, la gestion de l'élan de la locomotive occupe à plein temps.

Selon le mode de propulsion (électricité, diesel ou à vapeur), vous n'aurez pas le même type de commandes. Là où le train à grande vitesse est entièrement automatisé, l'Orient-Express demande la gestion du combustible et du circuit de refroidissement : il faudra tripoter des rouages et des manettes dignes des puzzles de Myst. Je vous le dis : conduire ce type de train est un art.



**MI DÉSENT** Malgré leur beauté, les agglomérations sont trop à cause de l'absence de piétons.



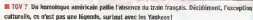


### Au charbon !

Tout cela est très bien, me direz-vous, mais en ces temps de quake-like « bump-mappés » et de 3D à surfaces courbes, un bon jeu ne vaut pas grand-chose sans une solide réalisation graphique. Comme vous pouvez le voir avec ces captures, les graphistes ont plutôt bien bossé. Les

## ARNAUD

J'avoue que j'étais sceptique quant au potentiel ludique d'un simulateur de train. Le professionnalisme de Microsoft en matière de simulation a pourtant eu raison de mes préjugés et si le jeu souffre de quelques défauts, j'attends déjà la prochaine version qui les corrigera. Maintenant, si vous préférez les quêtes-îles, il vaut mieux passer votre chemin.



trains sont parfaitement modélisés, les paysages jouissent de jolies textures et des effets de fumée très réalistes s'élèvent des locos à vapeur. On regrettera cependant l'absence de passants dans les gares, qui donne un aspect dépeuplé aux villes, et ce d'autant plus que Microsoft a déjà prouvé son savoir-faire en matière de vie piétonne sur *Midtown Madness*. Par ailleurs, en ces temps où les 19 pouces sont si communs, on pestera contre la résolution maxi de 1280 x 1024.

Et surtout, on priera les développeurs de revoir leur copie concernant les effets météo, pas très crédibles au demeurant. Bien sûr, ces petits détails ne portent pas de graves préjudices, mais ils sont d'autant plus agaçants qu'à l'image du mode de démo tournante qui

permet de voir un train évoluer sous toutes les coutures, le jeu titille le nerf contemplatif, celui-là même qui fait dire : « Comment t'y es beau, mon train ! »

Comme pour rattraper cette demi-réussite, les bruitages sont par contre exceptionnels. Il faut entendre le bruit de la pluie contre le cockpit, les « tatakataoum » des wagons sur un aillageage pour mesurer l'excellent travail des preneurs de son. On s'y croirait ! Or, c'est bien à ce type de remarque qu'on peut mesurer la qualité d'une simulation. Pour cette raison et parce que le gameplay est au rendez-vous, ce Train Simulator est assurément un bon jeu. Reste maintenant à espérer qu'il trouvera son public. ■

- Arnaud Cuéff

## PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ ARRIÈRE (1)	PIE-205 (01 € 22 Mo)
■ RECOMMANDE	PIE-300 (01 € 128 Mo)
■ RECOMMANDE	PIE-300 (01 € 128 Mo)
<b>POSSIBILITÉS GRAPHIQUES</b>	
■ Accélération logicielle	X
■ Direct 3D	✓
■ 3dtx	X
■ OpenGL	X
<b>POSSIBILITÉS SONORES</b>	
■ KAX (SPEAKER)	X
■ Dolby Surround/Digital	X
<b>POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR</b>	
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SOUL - LAN X - INTERNET X	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION MINIMUM	X

### COMPENSATION

### ■ MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

C'est la première simulation 3D de conduite sur un jeu vidéo. Le jeu permet de faire la part des choses : à la fois, apprendre à conduire, à l'aise, et à l'aise, les règles de la route. Microsoft Train Simulator est un jeu vidéo de conduite sur un jeu vidéo. Il permet de faire la part des choses : à la fois, apprendre à conduire, à l'aise, et à l'aise, les règles de la route. Microsoft Train Simulator est un jeu vidéo de conduite sur un jeu vidéo. Il permet de faire la part des choses : à la fois, apprendre à conduire, à l'aise, et à l'aise, les règles de la route.

**CRADU/ISME**

### GRAPHISMES

■ Les artistes ont tout de même réussi à faire un jeu amusant et un peu différent de ceux des autres consoles.

Console	Score
PS2	80
Xbox	80
Game Boy Advance	70

### AUDIO

■ Les dialogues ont même peut-être un peu regretté d'appartenir à deux des personnages de l'opéra.

Console	Score
PS2	80
Xbox	80
Game Boy Advance	70

### MULTIJOUEUR

■ Bien joué à tout dire, même si ce n'est évidemment pas que ça soit l'attraction A, quelle est l'attraction B ?

Console	Score
PS2	80
Xbox	80
Game Boy Advance	70

**NOTE:** A Review of Books is also available from the publisher.

**EN DEUX MOTS...**  
Les Français sont à l'honneur et c'est un vrai plaisir de jouer le jeu des bannières.  
Reste à savoir si le séduisant ou plus large public que les entraîneurs de France !

**16/20**



# MASTER

## rallye



## SORTEZ DES SENTIERS BATTUS !



Les kilomètres de spéciales dans des paysages splendides mais hostiles... La fatigue, la peur de se perdre, la chaleur, les pannes mécaniques, la pression des adversaires, le risque permanent... Tout ce qui fait la difficulté d'un rallye-raid, vous allez le vivre dans Master Rallye, le jeu officiel de l'épreuve de Coupe du Monde organisée avec René Metge.

Avec plus de 20 véhicules des écuries officielles, plus de 30 parcours chronométrés et un moteur physique très avancé, défiez les meilleurs pilotes du monde pour savoir si vous êtes à la hauteur !

PC  
CD  
ROM



BIENTÔT DISPONIBLE  
PlayStation 2







# Îles Myst et rieuses

**Myst III : Exile** | Énigmes et enquête dans des îles de rêve.

## Pour info

■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Presto Studios ■ GENRE aventure ■ JOUEURS 1 ■ PUBLIC 8 ans et plus ■ PRIX 370 F (360 €) env.

## Tout en chiffres

- 17 heures de jeu
- 2 heures de jeu
- 2 heures

## Versions testées

- PC (Windows XP, Vista)
- Xbox 360

## Adresse Internet

[www.ubi.com](http://www.ubi.com)

**Votre progression n'est pas linéaire : pour un jeu d'aventure, ça compte.**

Je viens de finir **Myst III : Exile**. Comment dire ?... c'était... Vous voyez le genre d'impression qu'on éprouve quand on revient de vacances : nostalgie, souvenirs émerveillés. Eh bien c'est un peu ce qu'on ressent au retour des cinq îles de **Myst III** !

**M**yst est au jeu d'aventure ce que Ravel est à la musique classique : un incontournable, une référence. Huit ans se sont écoulés depuis le premier volet, quatre depuis Riven, et Presto Studios nous sert enfin le troisième opus, tout auréolé de magie. C'est peu de dire que tous les Sherlock Holmes virtuels attendent ce soit les neurones en alerte.

Reassurons-les : ce nouvel épisode reprend les thèmes traditionnels de **Myst**, à savoir la résolution d'énigmes dans des univers oniriques et classiques, liés entre eux par des livres qui ont le pouvoir de rendre réels des univers

littéraires. Le démiurge génial qui tient la plume créatrice répond au nom d'Atrus. Au début de l'aventure, ce dernier se fait chiper son livre le plus précieux par un étrange personnage sorti d'un de ses

mondes. À vous de récupérer le bouquin en vous lançant à sa poursuite et en résolvant les énigmes qu'il vous a concoctées pendant plus de vingt ans d'exil (d'où le nom du jeu, tout se tient, tout



■ **MOVE ON** Dans le bassin coloré, il y a un poisson électrique, c'est beau et ça bouge : ce troisième opus de la série n'est plus aussi figé.





**HAÏ, MON PUZZLE !** Il n'y a pas de place pour le hasard dans Myst, soit vous piquez, soit vous plongez. Ici, il faut d'abord mettre la main à la patte en descendant dans « l'érénie ».

s'explique). Des mondes, il y en a cinq au total. On les appelle d'ailleurs plutôt des Aïes, dans le jeu. Concrètement, ce sont des îles aménagées et désertiques (imaginez Disneyland à 5 heures du matin). Vous commencez d'abord par J'Nanin, qui ressemble à une Bretagne exotique. Ensuite, suivant la cadence de travail de Nestor, votre neurone en chef (NDLR : un cousin de Marcel, le seul et unique neurone de Fred ?), vous aurez accès à trois autres mondes au choix (avec retour possible sur J'Nanin, via le lien d'un livre). Cela empêche votre progression d'être linéaire : pour un jeu d'aventure, ce n'est pas un détail négligeable.

#### Déplacement case par case

Au niveau des mondes, on trouve Edenna (son architecture tropicale et végétale, ses plantes immenses, ses poissons électriques, ses lianes et ses oiseaux géants), puis Voilaic, une île à la roche couleur terre de Sienne avec ses machines à la Jules Verne, et enfin Amaterria, ma

préférée : une sorte de flipper géant qui baigne dans une ambiance de coucher de soleil : déliant ! La cinématique qui clôt ce niveau est tout simplement époustouflante. Quand vous aurez résolu les énigmes de ces trois Aïes, vous aurez accès au dernier : Naraya, sûrement le plus glorieux de tous, où vous attend le volume de livre.



**■ SOUS LES TROPHÉES** Quand je vous dis que lorsqu'on joue à Myst III, on se croirait en vacances. C'est un bon moyen de prolonger l'effet « kiss coulé dans les eaux du Pacifique ».

Graphiquement, c'est beau, magnifique même, et pourtant la résolution est toujours en 640 x 480, le jeu tourne ainsi sur une petite config. Les deux nouveautés par rapport à Myst et Riven, c'est que désormais on peut pivoter à 360° et tout regarder autour de soi. Des mini-cinématiques ont également été incluses dans le jeu, ainsi que des personnages filmés puis digitalisés, qui font partie du décor. Par contre, les déplacements se font toujours au « case par case ». Et, maxi malus, le pointeur de votre souris ne change pas quand vous êtes face à une direction que vous pouvez emprunter.

La musique quant à elle m'a laissé... bouche bée ! Elle est tout simplement exceptionnelle. Et pour finir, les énigmes sont logiques et coriaces à souhait, sans être aussi difficiles que celles de Riven. Bref, Myst III : Exile, c'est du tout bon pour vos mirettes et pour Nestor. ■

- Noël Chanat



**Q&R**

**MICHEL KRIPALANI**  
Petit du Presto Studios

**Quel est votre souvenir le plus marquant du développement ?**

Celui qui me vient tout de suite à l'esprit concerne le lancement des vidéos. La qualité du rendu d'un épisode à tout ce que nous avions pu faire. Nous avions tout fait pour que les premiers épisodes soient les meilleurs. Les premiers épisodes, je me souviens bien de la réaction que nous avions réellement reçue : ils les transportent dans l'univers du jeu. On s'y sentait chez soi.

**Quelles étaient les faiblesses des précédents épisodes, selon vous ?**

Je ne sais pas si c'est une faiblesse ou si c'est un progrès. Je pense que certains choses étaient mieux dans Myst que dans Riven et vice versa, mais j'ai tout de même préféré Myst à Riven. Il y avait un sens formidable de l'aventure, et c'est ce que nous avons voulu faire dans Exile : continuer avec l'esprit original en proposant plusieurs Aïes très variées et très riches.

## Spécifications

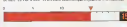
PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM : 48 Mo	■ RECOMMANDÉ : 64 Mo
■ MINIMUM : 16 Mo	■ RECOMMANDÉ : 32 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	✓
■ Direct 3D	✓
■ 32 bits	✓
■ OpenGL	✓
POSSIBILITÉS SONORES	
■ CAR (SOUNDEV)	✓
■ Delix Surround/Dialog	✓
POSSIBILITÉS MULTIJOUER	
■ MONTRE MAXIMUM DE JOUEURS	2
■ PC LOCAL : LAN ou INTERNET	✓
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION MINIMUM	2

## Le verdict

COMPARATIF	
■ <b>MOHNEY ISLAND 4</b>	15
■ <b>MYST III : EXILE</b>	15
■ <b>DE SANG FROID</b>	16
■ <b>THE LONGEST JOURNEY</b>	16

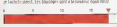
### GRAPHISMES

■ Selon la résolution (640 x 480) les 5 Aïes sont classées de la meilleure à la pire :



### AUDIO

■ Selon la qualité sonore (5.1 ou 7.1) les 5 Aïes sont classées de la meilleure à la pire :



### MULTIJOUEUR

■ Selon la possibilité de jouer en multijoueur (local ou en ligne) les 5 Aïes sont classées de la meilleure à la pire :



## Myst III : Exile

**POUR :** Une Aïe que c'est beau ! Le jeu est très agréable. Les énigmes sont variées et les personnages sont très intéressants.

**CONTRE :** Le jeu est un peu trop court. Les personnages sont un peu trop simples. Les énigmes sont un peu trop faciles.

### EN DEUX MOTS...

Myst III : Exile est une excellente surprise. En y jouant, on se croit en vacances dans un monde magique et merveilleux. Les énigmes sont bien pensées. Un jeu court.

**15/20**





■ **UN JEU DE VIE** Les cratichs dans le jeu sont inefficaces. Employez la manière forte.

# Le moignon faible

**Une nuit en enfer** | Carnage au pénitencier et sang à tous les étages.

## Pour info

■ **CONTEUR** Cryo ■ **DÉVELOPPEUR** Gamesquad ■ **GÈRE** action ■ **JOUEUR** 1 ■ **PUBLIC** déconseillé aux moins de 16 ans ■ **PRIX** 350 F (53 €) env.

## Tout en chiffres

- 100% d'horreurs
- 100% de sang
- 100% de...

## Version testée

- mode scénario
- bugs d'après-guerre et suivants
- problèmes de déplacement

## Adresse Internet

[www.cryo.com/gamesquad/m2.html](http://www.cryo.com/gamesquad/m2.html)

Après *The Devil Inside*, Gamesquad récidive avec *Une nuit en enfer*, un jeu d'action plus ou moins adapté du film de Robert Rodriguez. La précieuse licence n'aura malheureusement servi qu'à profiter d'un titre très accrocheur, les acteurs et les lieux du film n'étant pas contractuels...

Contrairement au film, *Une nuit en enfer* ne se déroule pas dans un charmant bar mexicain infesté de vampires. Pas question de siroter un Garlic Soda en compagnie de la pulpeuse Selma Hayek puisque l'action se situe après le film, alors que Seth Gecko est inculpé de meurtre. Tandis qu'il discute avec son avocat à bord du Rising Sun, un tanker aménagé en prison quatre étoiles, Clarence Wilson s'empare du navire et sauve son frère d'une rencontre fatale avec la chaise électrique. Les vampires ont

ensuite vite fait de contaminer les prisonniers et les gardes, que Seth va se faire un malin plaisir d'occire avec la même impartialité.

## Paternité assumée

Histoire de compliquer un peu le tâche de Seth, les développeurs de Gamesquad ont eu la brillante idée de rajouter aux classiques séquences de tir à vue des phases d'escorte tout droit sorties de *The Devil Inside*. S'il n'est plus question de protéger

les cameraman des monstres, de nombreux civils accompagnent Seth dans ses déambulations afin d'ouvrir des portes et de faire vaguement progresser l'intrigue. Évidemment, ces compagnons d'infortune dotés d'un Q.I. à peu près égal à celui d'un otage de Counter-Strike ne doivent en aucun cas mourir, sous peine de Game Over immédiat. Voilà qui rend la tâche ardue, ces joyeux imbéciles ayant la fâcheuse habitude de suivre à la lettre leurs maudits scripts qui les forcent à s'arrêter pile sous la rambarde d'où tombe un zombie ou à ouvrir la porte qu'il valait mieux laisser fermée.

Les nombreuses séquences en temps réel que ces personnages déclenchent méritent tout de même le détour, tellement elles rappellent celles de *Hail-Life*. Voir un zombie dévorer un cadavre puis bondir à la seule vue du joueur contre le mur, et de là dans un tussus d'écration, e



■ **SAVUE** Avec certaines armes de contact, tuer un zombie et épargner un civil est ardu.



**CHIMIQUE PRATIQUE** Seth ne ressemble à aucun acteur connu même si ses expressions et ses attitudes sont familières.



## TEST



**Q&R**

**HUBERT CHARDOT**  
Chief de projet

**Combien de temps a-t-il fallu pour développer Une nuit en enfer ?**

Trois mois, contre vingt deux pour The Devil Inside. Mais nous ne sommes pas partis de zéro. Nous nous sommes servis de Theo, un moteur graphique conçu par Christophe Rissard avec l'aide de graphistes et d'animateurs. Avec Theo il est possible de créer des éclairages ou de définir l'animation d'un personnage rapidement mais aussi de gérer des effets de particules pour l'eau ou le feu ou de faire se déplacer des objets de manière des plus précises.

**Quels ajouts ont été réalisés sur Theo par rapport à The Devil Inside ?**

Comme le code était déjà fait, notre programmeur Laurent Parel s'est concentré sur les effets spéciaux pour que les codes puissent créer les Predator, par exemple. Le jeu est donc plus riche visuellement.

L'intelligence artificielle a aussi été complètement redéveloppée pour rendre les zombies plus agiles et plus agressifs.

**Qu'en est-il de Devil's League, la suite de The Devil Inside ?**

Généralist s'est dit qu'il ne pouvait le développer mais il s'est dit que Cryo se voit pas décevoir. Pour l'instant, nous allons perdre The Devil Inside et Une nuit en enfer sur Xbox. Nous avons aussi quelques projets pour la PlayStation 2 et la Gamecube.

effectivement de quoi arracher un sourire au plus blasé des amateurs d'action. Il est malheureusement impossible de donner des ordres à ces civils et de leur demander par exemple de faire une pause, le temps de recharger ou de se requinquer. Il ne faut donc faire aucune erreur, ou prendre le risque de faire une sauvegarde malheureuse, ce qui gâche un peu le plaisir.

Pour récompenser le joueur patient ou agile, quelques séquences d'arcade d'un intérêt moyen ont été prévues. Généralement, juste après une escorte, Seth prend les commandes d'une Gatling ou d'un fusil de sniper et arrose sans trop de discernement des zombies qui soudain défilent par centaines. Ces armes étant placées à des endroits fixes, le tout devient vite



**MAUX DE TÊTE** Le jeu gère parfaitement la localisation des dégâts. Voilà, par exemple, ce que donne une décharge de chevrotine en pleine tête.

## Des zombies et des hommes

La fièvre qui sévit dans Une nuit en enfer est bien réelle. Les ahms, les Predator, les Extermin ou encore les policiers antéflutistes ont chacun leurs points forts et leurs points faibles. Histoire de causer encore de longs jours tranquilles, à jouer, voici un mini-guide de survie.

### La chair à canon



Le zombie n'est, contrairement à ce que l'on voit dans les films, ni invulnérable, ni invincible. Mais il est très résistant. Pour le faire mourir, il faut lui infliger un grand nombre de coups de feu. Les zombies sont très résistants au feu et se redressent s'ils le joueur passé, ou se laissent choir depuis une rambarde. Attention, leurs bras repoussent !

### Le planqué



Le policier infecté est une vraie proie. À part son bras armé, rien ne dépasse de son bouchier antéflutiste blindé. Utilisez les bidons d'essence ou des armes à effet de zone comme le lance-flammes pour vous en débarrasser facilement.

### L'acrobate



Ces grandes chauves souris sont conçues pour l'attaque en vol plané et sont redoutables dans les pièces confinées et obligent souvent à fuir. Mais ça vaut l'effort le combat face à ces voisins de malheur à moins d'être particulièrement bien équipé. Visez la tête !







# Anarchy online

le futur est entre vos mains



sortie nationale

# 28 Septembre

Changez de vie



[www.anarchyfrance.com](http://www.anarchyfrance.com) (site français)  
[www.anarchy-online.com](http://www.anarchy-online.com) (site international)

Distribué par





# Bhaal les masques !

**Baldur's Gate II Throne of Bhaal** | Baldur's Gate revient... pour la dernière fois !

## Pour info

■ ÉDITEUR Interplay/Virgin Interactive ■ DÉVELOPPEUR Bioware ■ GENRE Jeu de rôle ■ JOUEURS 1 à 6 ■ PUBLIC 13 ans et plus ■ PRIX 200 F (enc. 200 F)

Dans la famille des add-on les plus attendus de l'été, je demande le fils - de Bhaal bien sûr ! Throne of Bhaal, l'add-on de Baldur's Gate II, vient conclure la grandiose saga commencée voici trois ans par Bioware. Bonheur ou déressement ?

C'est une nouvelle tendance dans les add-on. Que ce soit Throne of Bhaal ou l'add-on de Diablo II, la recette reste la même : les développeurs se contentent de « couper » la fin du jeu, pour nous la servir quelques mois plus tard sous forme d'add-on. On aurait envie de crier au scandale (genre « ils nous vendent deux fois la même chose », tout ça), mais le peut-on vraiment ? De fait, cet add-on est une sorte d'ultime chapitre tronqué de Baldur's Gate II. Ce n'est ni plus ni moins Baldur's Gate II enfin complet, donc un jeu hors du commun. Au final, voilà comment les lascar de chez Bioware désamorent les critiques : on étant bons, tout simplement.

Certains d'entre vous n'ayant toujours pas terminé Baldur's Gate II, je ne leur ferai pas l'affront de leur raconter la fin. Sachez

## Tout en chiffres

- 20 millions de joueurs
- 10 millions de points
- 10 millions de points
- 10 millions de points

## Version testée

- Version 1.01 (patch)
- Version 1.01 (patch)

## Adresse Internet

www.baldursgate.com

**Throne of Bhaal clôt le cycle de Baldur's Gate. Heureux ou désespérés ?**



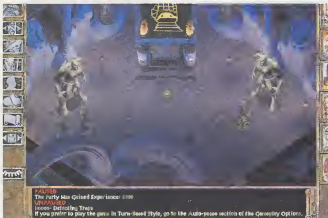
■ **YEUX AMIS** La magie de votre alchimie personnel vous permet de rappeler tous vos anciens complices (même morts), à l'exception de Yoshino.

simplement que votre personnage est toujours vivant et à peu près humain. Quelqu'il soit désormais certain de faire partie de la nombreuse descendance d'un dénommé Bhaal, dieu meurtrier et prolifique (parmi vos innombrables demi-frères et sœurs, on compte par exemple l'amusable Imoen, compagne des premiers jours) qui connut une fin prématurée. Son trône divin

vacant déstabilise l'équilibre cosmique (ou quelque chose comme ça), il faut donc absolument que l'un de ses descendants l'occupe.

## Parler avec les pierres

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Throne of Bhaal commence fort : à peine quelques pierres géantes vous ont-elles lancé une petite prophétie à la figure qu'une de vos frangines vous tombe dessus pour le premier combat homérique du jeu (ce ne sera pas le dernier). Que tous ceux qui voudraient se lancer dans Bhaal sans avoir terminé Shadows of Amn se rassurent : les nouveaux



■ **GROS BALÈZES** À l'intérieur du donjon de Watcher's Keep, les monstres peuvent vous écraser comme des insectes. Littéralement. Alors, faites attention où vous mettez les pieds.

## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : P233 MHz / 32 Mo
- RECOMMANDÉ : P366 MHz / 64 Mo
- RECOMMANDÉ : P366 MHz / 128 Mo

### POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- DirectX 3D
- Jefs
- OpenGL

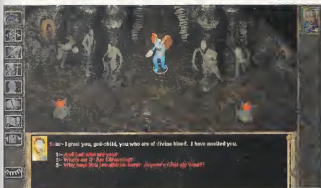
### POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (SBLive)
- Dolby Surround/Digital

### POSSIBILITÉS MULTIJOUERS

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : PC/SEK, 8 - LAN 8 - INTERNET 8
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM : 56 kbps





■ **ANGES BLEUS** Ces créatures angéliques au look étrange veillent sur vous et vous prodigueront de bons conseils. Ne les traitez pas de « bleus » si vous voulez avoir une chance de terminer le jeu !

personnages créés de toutes pièces seront assez puissants pour survivre aux premiers affrontements, en attendant de glaner un peu d'expérience. Les autres devraient les considérer comme de simples formalités, d'autant que dès la seconde salle, il sera possible de faire venir à soi tous les PNJ rencontrés dans les jeux précédents (Minsk, Imoen, etc.), afin de se constituer d'emblée une bonne petite équipe. Un ancien (et puissant) ennemi pourra même rejoindre vos troupes si vous le souhaitez.

Throne of Bhaal pourrait bien définir ce qu'est réellement un add-on : il reprend ce que tout le monde aime dans Baldur's Gate et le porte encore plus loin. En regardant la concurrence, on pourrait dire, par exemple, que les niveaux de Diablo II se ressemblent tous, au bout d'un certain temps (il me semble d'ailleurs que Fred ne s'en prive pas). Impossible de faire le même reproche à Throne of Bhaal : toujours superbement travaillés et détaillés, les décors sont clairement différents et démontrent une

« personnalité » graphique en rapport avec celle de leurs occupants. De même, la montée en puissance, tant des personnages que des ennemis, est impressionnante : les combats sont plus épiques que jamais et feront appel à tout le doigté que les fans de la première heure ont développé en trois ans.

L'histoire est enfin parfaitement claire et lorsque vous aurez fini cet add-on (comptez quand même entre 30 et 50 heures), plus aucune zone d'ombre ne subsistera sur le scénario. Enfin, les Powergamers (note de Seb : « dls, Rémy, ça a un rapport avec les Power Rangers ? ») se réjouiront de pouvoir « monter » leur personnage jusqu'au niveau 40, ce qui représente, paraît-il, un niveau quasi-divin dans Donjons & Dragons...

Allons, il faut bien trouver un reproche à faire : la nouvelle classe de « mage du chaos » ne m'a pas vraiment séduit... En dehors de cela, les fans de Baldur seront aux anges devant une telle perfection du genre, tout en écrasant quand même une larve, comme au moment de quitter un très bon ami... ■

- Rémy Goavec

**Cet add-on supprime toutes les zones d'ombre de la Saga et apporte toutes les réponses aux questions posées.**

## Qui veut gagner des millions ?

■ **ED** Eldas ■ **DÉV** Creative ■ **GENRE** Question-réponse ■ **PRIX** 230 F (enc. 41 €)



■ **HUMOUR** Les réponses aux questions à moins de 10 000 F sont toujours drôles.

Il y a quelque chose qui m'échappe... À la télé, les candidats viennent gratuitement et repartent avec de l'argent. Avec le jeu vidéo, les candidats payent et ne gagnent rien, à part évidemment des millions virtuels qu'ils peuvent ensuite dépenser virtuellement. On retrouve donc dans cette adaptation l'ambiance dramatique de l'émission, la musique, les jokers et même la voix de Jean-Pierre Foucault qui a enregistré toutes les questions ! Bref, si répondre à des séries de questions est pour vous

l'ultime expérience ludique, foncez. Sinon, bon. L.-S. R.

## TESTS EXPRESS

### X-plane

■ **EDITEUR** THQ ■ **DÉVELOPPEUR** THQ ■ **GENRE** Simulateur ■ **PRIX** 300 F (enc. 45 €)



■ **MAI AUX YEUX** Hormis la modélisation des avions, les graphismes sont médiocres.

Attention, simulateur de vol pour pros ! Bien accueilli aux États-Unis par les fans avertis du genre, X-Plane bénéficie de nombreux outils qui le destinent aux pilotes virtuels émérites : 40 avions (dont la navette spatiale !), un excellent modèle physique, synchronisation météo, la gestion de l'ATC, un éditeur d'avions, des cockpit géométriques, mais perméabilisés et des sons extrêmement réalistes. L'interface, austère, rend la prise en main difficile pour un novice. Le seul point faible du jeu est sa faible qualité graphique qui lui permet cependant de très bien tourner sur toutes les machines. Destiné aux spécialistes. L.-S. R.

## Le verdict

## BG II : Throne of Bhaal

### COMPARATIF

#### ■ **BALDUR'S GATE II : THRONE OF BHAAL**

Un jeu de rôle en 2D avec des personnages et des monstres très détaillés. Une histoire riche et une ambiance fantastique.

#### ■ **PLANESCAPE TORMENT**

Un jeu de rôle en 2D avec des personnages et des monstres très détaillés. Une histoire riche et une ambiance fantastique.

#### ■ **ICEWING DALE**

Un jeu de rôle en 2D avec des personnages et des monstres très détaillés. Une histoire riche et une ambiance fantastique.

### GRAPHISMES

■ **Expérience en 2D** avec des personnages et des monstres très détaillés. Une histoire riche et une ambiance fantastique.



### AUDIO

■ **Très peu** d'effets sonores. Les dialogues sont très clairs.



### MULTIJOUEUR

■ **Très peu** d'effets sonores. Les dialogues sont très clairs.



### POUR

■ **Expérience en 2D** avec des personnages et des monstres très détaillés. Une histoire riche et une ambiance fantastique.

■ **Très peu** d'effets sonores. Les dialogues sont très clairs.

### EN DEUX MOTS...

Une conclusion parfaite pour une saga grandiose. Vous pouvez vous y perdre dans les détails, mais sans aucune hésitation.

**16/20**



# Cuisine à la vapeur

**Arcanum** | Passez votre bac technique avec les ogres.

## Four info

■ ÉDITEUR Sierra ■ DÉVELOPPEUR Troika Games ■ GENRE jeu de rôle ■ DURÉE 1 à 35 ■ PUBLIC 15 ans et plus ■ PRIX 350 F (53 €) env.

## Tout en chiffres

- 1,000 quêtes
- 8 races
- 2 sexes

## Version testée

- Windows XP
- Aucun problème

## Adresse Internet

www.arcanum.com

Le jeu de rôle le plus moche de l'année sera-t-il aussi le meilleur ? C'est la question qui se pose avec Arcanum, jeu de rôle industriel sorti des cerveaux fumants des auteurs de Fallout. Un jeu qui tient toutes ses promesses - y compris les pires !

Arcanum, on le sait, mélange allègrement heroic-fantasy et révolution industrielle, ce qui lui donne un côté steampunk assez formidable. Les cinématiques d'intro, superbes (elles sont réalisées par la responsable de celles de Starcraft...) vous mettront tout de suite dans l'ambiance : seule(s) survivant(e) du crash d'un zeppelin, vous vous voyez remettre par un gnome agonisant un anneau d'argent, accompagné de ces seuls mots : « Trouvez l'enfant ». L'aventure peut commencer.

Deux choses frappent immédiatement quand on commence à jouer à Arcanum. La première, c'est le soin incroyable apporté par les auteurs, tant à l'interface qu'aux profils des personnages. Mais la seconde, c'est quand même la mocheté du jeu. Attention, je ne veux pas dire que les dessinateurs et les graphistes n'ont pas fait un travail formidable, notamment dans les détails des structures et des architectures... Non, simplement, le moteur 2D a l'air d'être le même que celui de



■ **PETIT BRICOLEUR** Se spécialiser dans la mécanique permet de fabriquer des choses amusantes, comme cette araignée mécanique autonome.

Fallout, un jeu qui va quand même sur ses cinq ans... Pixels, basse résolution qui oblige à jouer sur une fenêtre minuscule...

## Prix Nobel d'alchimie

Il est vraiment inconcevable que des gens aussi talentueux, occupés depuis trois ans à développer un jeu remarquable, n'aient pas accordé plus d'attention au simple confort visuel des joueurs... Parce qu'en

dehors de ça, Arcanum est réellement un jeu exceptionnel. Le souci du détail dans ce jeu est tout bonnement stupéfiant. Il commence dès la création du personnage : non seulement les caractéristiques de départ vont être influencées par sa race, son sexe (ce qui a valu à Troika une belle polémique sur son site, les femmes étant moins fortes mais plus résistantes que les hommes...)

## Dans

**Arcanum, qui fait souvent penser au génial Planescape Torment, tout est possible ou presque.**



■ **BALDUR-LIKE** ? Les premiers combats se résolvent facilement en temps réel mais très vite, vous devrez passer au tour par tour.



■ **SURVIVOR** ? Voici la carcasse du zeppelin où l'aventure commence. Bien sûr, le personnage regrettera peut-être d'être en vie.



Q&amp;R

LEONARD BOYARSKY

Cofondateur

Troika Games

Arcanum va forcer le joueur à créer un groupe pour l'épauler dans l'aventure. Quelle taille pourra-t-il attendre ?

Nous avons décidé que le minimum de compagnons ne pouvait dépasser le chaman ou le persanage divinisé par trois. Par conséquent, comme aucune caractéristique ne pourra dépasser un score de 20, aucun joueur ne pourra avoir plus de 5 alliés avec lui à un moment donné. Il pourra éventuellement y ajouter des zombies ou des créatures au contrôle instantané. Il n'y a donc aucune limite réelle.

Dans Arcanum, il n'y a pas de classes à proprement parler. Comment déterminer les capacités de son personnage ?

Dans la plus totale liberté. Dans notre équipe, plusieurs d'entre nous ont développé des mages avec une bonne compétence en armes à feu. Cela veut dire qu'ils ne seront jamais le plus grand sorcier de la Terre, mais que quand ils lanceront à cœur de main, ils pourront dégrader et faire fuir.

Je pense que vous en système quel que soit le nombre de gens qui jouent à Arcanum, il y aura pas deux personnages scriptés !

Dans Arcanum, il n'y a pas de classes à proprement parler. Comment déterminer les capacités de son personnage ?

Dans la plus totale liberté. Dans notre équipe, plusieurs d'entre nous ont développé des mages avec une bonne compétence en armes à feu. Cela veut dire qu'ils ne seront jamais le plus grand sorcier de la Terre, mais que quand ils lanceront à cœur de main, ils pourront dégrader et faire fuir.

Je pense que vous en système quel que soit le nombre de gens qui jouent à Arcanum, il y aura pas deux personnages scriptés !



**TÉLÉPORTATION** Le monde d'Arcanum est immense. Heureusement, Troika a inventé un mode de déplacement accéléré sur la carte.



**CONFORMISME** L'inventaire est un des rares aspects du jeu à être d'un incroyable classicisme. Pense d'inspiration de sous pratique ?

et les attributions de points dans les différentes compétences du début, mais en plus, on peut lui attribuer une « histoire » qui va parfois modifier sensiblement ses caractéristiques de départ. Ce souci se sent également dans l'aventure

elle-même : les sous-quêtes sont incroyablement nombreuses (il y en aurait environ 1200), on pourra, en rencontrant différents personnages, se spécialiser en crochetage, armes à feu, magie, alchimie, etc. On pourra aussi pencher plutôt

du côté technologique ou plutôt du côté magique.

Dans ce jeu qui fait souvent penser au génial Planescape Torment, tout est possible, ou presque. C'est même, mis à part les graphismes, le seul reproche – de taille, quand même – que l'on puisse faire à ce jeu passionnant : il est trop classique dans son approche de certaines quêtes. Ainsi, impossible d'assommer ou de chloroformer un PNJ gênant : le tuer est la seule solution. De même, comme dans Baldur's Gate, un employé de banque sera toujours tildé au poste à trois heures du matin... Ennuieux, pour un jeu qui se veut novateur et plus malin que la moyenne ! Tout cela empêche d'être totalement enthousiaste pour un jeu par ailleurs passionnant et difficile à lâcher dès qu'on a plongé dans cette extraordinaire aventure qui fait « voyager la tête » comme peu en sont capables. ■

- Rémy Goevec

## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : 600 Mo
- RECOMMANDÉ : 1 Go
- RECOMMANDÉ : 2 Go
- RECOMMANDÉ : 4 Go

### POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Direct 3D
- 24 bits
- Quasi 4K

### POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (5.0/6.0)
- Dolby Surround/Digital

### POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
- PC SEUL, 1 à LAN 30 + INTERNET 30
- CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM

## Le verdict

### COMPARATIF

- BALDUR'S GATE II : SHADOWS OF AMN
- PLANESCAPE TORMENT
- ARCANUM

### GRAPHISMES

- 100 % de la qualité des textures en haute résolution
- 100 % de la qualité des textures en haute résolution
- 100 % de la qualité des textures en haute résolution

### AUDIO

- 100 % de la qualité des textures en haute résolution
- 100 % de la qualité des textures en haute résolution
- 100 % de la qualité des textures en haute résolution

### MULTIJOUEUR

- 100 % de la qualité des textures en haute résolution
- 100 % de la qualité des textures en haute résolution
- 100 % de la qualité des textures en haute résolution

## Arcanum

### POUR

- Les joueurs passionnés de jeux de rôle
- Les joueurs passionnés de jeux de rôle
- Les joueurs passionnés de jeux de rôle

### CONTRE

- Les joueurs passionnés de jeux de rôle
- Les joueurs passionnés de jeux de rôle
- Les joueurs passionnés de jeux de rôle

### EN DEUX MOTS...

- Les joueurs passionnés de jeux de rôle
- Les joueurs passionnés de jeux de rôle
- Les joueurs passionnés de jeux de rôle

### 15/20



# Mech que fait la police

**MechCommander 2** | Stratégie en 3D pour robots de 80 tonnes.

## Pour info

■ EDITEUR Microsoft Games ■ DÉVELOPPEUR Pasa Int. ■ GENRE stratégie temps réel ■ JOUEURS à 8 ■ PUBLIC tous et + ■ PRIX env. 370 F (56 €)

## Tout en chiffres

- 25 missions
- 26 grades de Mech
- 3 niveaux de mission

## Version testée

- 10104 versions
- 10104 versions

## Adresse Internet

www.microsoft.com/games/battletech

Attention, attention... voici venir MechCommander 2 : suite du jeu de stratégie pour Golgoths hargneux. Toujours dans l'univers BattleTech, ce nouvel opus vous replonge dans le métal, le feu et la stratégie, mais cette fois, attention les yeux : c'est en 3D.

**B**ien... Les années ont passé et la 3D est devenue la manne des développeurs. MechCommander 2 ne fait pas exception à la règle et nous revient donc avec son beau moteur graphique tout fluide, ses ombres, ses lumières qui bougent et ses robots qui font du zèle. Donc, il y a de la promotion dans le pixel. Pour peu que vous ayez la machine qui tienne la route (je vous le souhaite, ça vous évitera les batailles « réelles » contre votre carte graphique), vous rentrerez dans l'univers futuriste et bruyant de BattleTech sans problème puisqu'il faut reconnaître que la prise en main est très agréable. La gestion de la caméra notamment - élément si important en stratégie 3D - s'assimile vite et s'avère simple et efficace à l'usage (je recommande la souris à molette pour zoomer et pivoter avec le clic droit).



■ **JAMAIS PERDU** Entre la boussole au milieu de l'écran qui indique toujours le nord et la mini-map, vous ne pouvez PAS vous perdre !

Toujours dans le domaine de l'entrée en matière, les cinq petits didacticiels initient tranquillement le joueur novice aux bases du jeu. Et puis, tant qu'on est dans les compliments, un mot sur l'interface qui est à la fois claire et pratique. Elle est peut-être légèrement encombrante à l'écran pendant les phases d'action, mais il est toujours possible de recourir aux

raccourcis du clavier. Par contre, ne vous attendez pas à des options tactiques poussées (genre formillons de combat), le but étant de faire simple pour ne pas prendre la tête au joueur. Ce qui est d'ailleurs réussi.

## J'ai trop de boufons

Salons aussi l'interaction avec les décors : quand vos Mechs passent entre les arbres, ça bouge, ça bruisse, ça dégringole ; on peut tout détruire et même capturer des bâtiments ennemis. De nombreuses options sont disponibles, permettant (moyennement finance) de commander des choses aussi réjouissantes qu'un

**Vos pilotes gagnent de l'expérience et améliorent leurs compétences au fil des parties.**



■ **HAUT EN COULEUR** Les engins volants et terrestres bénéficient de couleurs chatoyantes, à la Z : Steel Soldiers. Remarque que ce combat implique pas mal de types de machines différentes : quelle ambiance !

## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium 5, 64 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium 500 MHz, 128 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium 700 MHz, 128 Mo

### POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Pixel 3D
- 3ds
- OpenGL

### POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (SOLUS)
- Dolby Surround/Digital

### POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
- PC SEUL - LAN - INTERNET
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM









# Ça cartoon !

**Une faim de loup** | Jouez les vils coyotes dans un cartoon interactif !

## Pour info

■ **ÉDITEUR** Infogrames ■ **DÉVELOPPEUR** Infogrames ■ **GENRE** action-stratégie ■ **JOUEURS** 1 ■ **PUBLIC** tout public ■ **PRIX** 300 F (45 €) env.

## Tout en chiffres

- 30 gadgets
- 17 niveaux
- 10 environnements

## Version testée

- sur Windows
- en ligne de commande

## Adresse Internet

[www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

On connaît tous ce pauvre coyote qui passe le plus clair de son temps à élaborer des plans complexes (qui échouent toujours) afin de capturer Bip Bip, pour finalement se prendre des piques sur la tête... Eh bien aujourd'hui, le coyote, c'est vous !

**A**ttention ! Si on retrouve bien ici les personnages des cartoons de la Warner Bros, je tiens à

réassurer les anxieux : on ne passera pas le plus clair du jeu à courir après un road runner supersonique ! Non, l'enjeu ici est de capturer un mouton par niveau, en déjouant la surveillance du gardien, le chien de garde Sam. Une icône en haut de l'écran indique la direction de son regard et s'il est sur le point de repérer le coyote (au joueur de profiter de ses moments d'inattention). Oh, mais c'est presque de l'infiltration alors, du Metal Gear Solid, du Rogue Spear, du sérieux, de la dynamite ? Euh, un peu mais calmons-nous ! Ici, pas de flashbang, pas de grenade, pas de silencieux mais tout un assortiment de gadgets loufoques issus des dessins animés : fusées, parfum de brebis, ventilateur, parachute-parachute, robot, déguisement de mouton, explosifs, salades, qu'il conviendra d'utiliser au bon moment, dans la bonne situation...

Tous ceux qui ont vu au moins une fois vil coyote à l'œuvre savent qu'il peut se montrer très imaginatif lorsqu'il a une idée en tête, Bingo :

Une faim de loup prouve qu'on a tous une âme de vil coyote ! Effectivement, les développeurs (français) ont imaginé des challenges à la mesure des cartoons et on se surprend très vite à échafauder des plans hallucinants, à se prendre des pierres sur la tête, à se faire démolir par Sam ou à tomber dans des ravins. Car avant de résoudre chaque niveau en faisant preuve d'adresse, mais surtout d'astuce, on tâtonne, on échoue, et il faut bien l'avouer,



■ **ÇA CASTAGNE.** On peut échapper à Sam ou piquer un sprint. Siouen, il administre au coyote une sévère correction.



■ **ON STEAK CACHÉ.** Pour progresser, un seul moyen : passer de rocher en rocher.



## Un plan simple

Il est des moutons à la barbe de Sam qui ont des trépassés d'ingénierie. Voilà par exemple comment résoudre l'un des premiers niveaux. À noter : il ne requiert l'utilisation que d'une palette de gadgets. Plus tard, le joueur disposera d'un véritable arsenal qu'il faudra utiliser au bon moment.

### Attirer le mouton



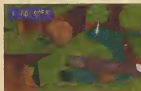
Vous avez en votre possession des salades et du ventilateur et du parfum de toilettes. Pour éviter d'entrer dans l'enclos, posez le parfum et envoyez les sardoucs vers les moutons à l'aide du ventilateur : miracle, votre proie vient droit sur vous ! Emparez-vous d'elle.

### Faire monter le mouton



Ensuite, il faudra faire monter le mouton sur une colline à l'aide d'un ascenseur. Problème : ce dernier ne monte que si quelqu'un appuie sur le bouton. Il suffit de poser une salade en haut afin que le mouton descende tout seul pendant que vous appuyez.

### Faire sauter le mouton



Il ne vous reste plus qu'à poser le mouton sur la grosse balançoire et faire tomber une pierre dessus : hop, le mouton est envoyé en orbite et retombe pile dans la zone d'arrivée de l'autre côté. C'est un petit casse-tête très simple, ça deviendra plus dur après !

on rigole beaucoup lorsque le coyote s'en prend plein la poire !

Pour accomplir ses méfaits, le joueur dispose d'une large palette de mouvements : il peut actionner tout un tas de choses, sauter, se déplacer furtivement, courir à toute vitesse, utiliser un objet de son inventaire et nager. Si au départ on pense se retrouver avec un jeu grand public sans saveur, on s'aperçoit bien vite que

les possibilités du jeu sont immenses et demandent une vraie implication du joueur.

Pour compléter le tout, il faut saluer la réalisation graphique (le jeu monte en 1600 x 1200 !) qui bénéficie d'une identité formidable : les personnages en 2D évoluent dans de la 3D et sont en tout point fidèles aux dessins animés, de l'animation aux voix (exceptionnelles) !

### Dans la peau du coyote

En réalité, il n'y a qu'un seul reproche à faire au jeu : la mauvaise gestion de la caméra externe qui gêne la visibilité, surtout dans les phases de saut et de déplacement à risque. C'est très commun dans ce genre de jeu, mais lorsqu'on voit que Rayman 2 et consorts ont résolu le problème, on est un peu colère !

Après des Lucky Luke et autres exploitations de licences assez désastreuses, il faut bien avouer



■ **LA GRANDE TRAVERSÉE** Posez des salades sur le pont pour faire traverser le mouton : le pont ne supporte qu'une seule personne.

qu'infogrammes frappe fort avec ce jeu anodin qui surgit de nulle part : fun, inventif, il donne l'illusion (pas fréquente dans un jeu vidéo) d'évoluer dans un cartoon. À essayer d'urgence si vous ne craquez bien sûr pas les pluies de planos, les chutes de rochers, les bastonnades et autres sauts dans les précipices sans fond ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez



■ **AU GRAND COMPLET** De rebrousse plein les personnages cartoon, comme Elmer.

## Spécifications

PROCESSUSSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM	PII-233 MHz à 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII-233 MHz à 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII-300 MHz à 64 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	X
■ Direct 3D	✓
■ Jefs	X
■ OpenGL	X
POSSIBILITÉS SONORES	
■ EAX (5.0/6.1)	X
■ Dolby Surround/Digital	X
POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR	
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	X
■ PC SEUL, 1 + LAN X - INTERNET X	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION MINIMUM	X

## Le verdict

### COMPARATIF

#### ■ UNE FAIM DE LOUP

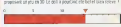
Une réalisation des plus hautes qualités de vidéo, de son et de jeu. Un jeu de puzzle à la fois simple et complexe, avec des défis à la fois simples et complexes. Un jeu de puzzle à la fois simple et complexe, avec des défis à la fois simples et complexes.

#### ■ CHICHIRI BUN

Un jeu de puzzle à la fois simple et complexe, avec des défis à la fois simples et complexes. Un jeu de puzzle à la fois simple et complexe, avec des défis à la fois simples et complexes.

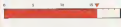
### GRAPHISMES

■ Plus la note est élevée, plus la qualité graphique des cartons est impressionnante. La note est en 20. La qualité est évaluée de 1 à 20.



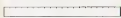
### AUDIO

■ Plus la note est élevée, plus la qualité sonore est impressionnante. La note est en 20. La qualité est évaluée de 1 à 20.



### MULTIJOUEUR

■ Le type de jeu est le premier pas à la fois simple et complexe. La note est en 20. La qualité est évaluée de 1 à 20.



## Une faim de loup

**POUR** : Les joueurs de puzzle à la fois simple et complexe, avec des défis à la fois simples et complexes.

**CONTRE** : Les joueurs de puzzle à la fois simple et complexe, avec des défis à la fois simples et complexes.

### EN DEUX MOTS...

Un jeu de puzzle à la fois simple et complexe, avec des défis à la fois simples et complexes. Un jeu de puzzle à la fois simple et complexe, avec des défis à la fois simples et complexes.





# Ma petite entreprise...

**Crazy Factory** | Devenez le chef d'une entreprise complètement loufoque.

**Four info**

■ **EDITEUR** Monte Cristo ■ **DÉVELOPPEUR** Monte Cristo ■ **CENTRE gestion** ■ **JOUEURS** 1 à 8 ■ **PUBLIC** tout public ■ **PRI** env. 300 F (env. 45 €)



■ **SABOTAGE** | L'un de vos concurrents vient d'utiliser la mafia pour saboter votre chaîne de production. Engagez un agent de sécurité.

Si produire des toilettes en fourrure, des rollers à propulsion et des robots ménagers top tendance vous interpelle au niveau de la souris, ce jeu de gestion pourrait bien vous plaire. Mais deux précautions valent mieux qu'une : lisez donc ce qui suit pour être sûr !

#### Tout en chiffres

- 10 robots us
- 4 robots des
- Plus d'un centaine de combinaisons de produits possibles

#### Versions testées

- Final français
- version très instable

#### Adresse Internet

[www.crazyfactory.com](http://www.crazyfactory.com)

Le studio de développement Monte Cristo, fort de son expérience (déjà à l'origine de Start Up et Economic Wars), propose cette fois un produit plus facile d'accès (le nombre de tableaux de statistiques a été réduit) et bourré d'humour, tout en conservant une grande richesse de possibilités dans

## PARAMETRAGES

Type de joueur	Nom du joueur	Trésorerie	Choix du produit
Humain	Rembrandt	1.000.000	
IA (DIP)	Mandelay	1.000.000	
IA (Humain)	Scarlata	1.000.000	
Humain	John Doe	1.000.000	
Humain	John Doe	1.000.000	
Humain	John Doe	1.000.000	
Humain	John Doe	1.000.000	
Humain	John Doe	1.000.000	
Humain	John Doe	1.000.000	
Humain	John Doe	1.000.000	

100 le nombre de robots technologiques  
1000000 le nombre de robots de 1000

Montre 100 produits aux alentours

Montre 100 produits aux alentours

Montre le nombre de la plus grande des bases de 2 ans

Montre le nombre de la plus grande des bases de 2 ans

■ **MODE SOLO** | Plutôt complet, il vous permet de paramétrer le nombre de concurrents, l'agent de départ, les conditions de victoire et le marché visé.

la gestion de votre entreprise. De quoi satisfaire tout le monde, alors ?

Vous êtes donc un fougueux et jeune directeur d'usine qui doit restaurer les locaux lui ayant été confiés, afin de submerger les consommateurs de produits high-tech (« Une tourniquette pour faire la vinaigrette, un bel aérateur pour bouffer les odeurs, des draps qui chauffent, un pistolet à gaufres... », merci Boris Vian) et obtenir le

monopole sur le marché. Pour cela, vous aurez besoin d'un laboratoire de recherche & développement à la pointe du progrès, mais aussi de machines et d'employés très efficaces pour pouvoir assurer une production intensive. Cela aurait pu se traduire par un jeu de gestion réaliste, mais heureusement, Monte Cristo a forcé le trait, ce qui donne une satire assez réjouissante, bien résumée par la séquence d'intro où l'on conseille de vendre des inventions défilantes (« tant que personne ne le sait ») et de profiter au maximum de vos employés !

Mais ici, satire ne rime pas avec facilité. Il faudra donc cumuler plusieurs casquettes. Vous devrez gérer la publicité et la comptabilité et vous occuper de la concurrence. Engager un avocat capable de la

## Roulez des mécaniques

Pour que l'entreprise soit performante, il faut engager et licencier au bon moment, tout en gérant les budgets d'une main de fer et surtout, s'assurer que tout marche à plein rendement. Exemples :

### Le laboratoire



C'est de là que surgiront les nouvelles inventions sur lesquelles vous déposerez un brevet. Du moins, si vous avez des chercheurs aptes et motivés (une hausse de salaire devrait les encourager) et du bon matériel. Attention à l'espionnage industriel !

### La production



Vous pouvez engager des ouvriers et un contremaître et les atteler à la tâche, ou vous en remettre à une usine de sous-traitance. Surveillez bien l'offre et la demande pour éviter de vous retrouver avec un immense stock de W.C. de luxe dont personne ne veut plus !

### Les bureaux



C'est là où travaillent le comptable, l'avocat, le DRH et le publicitaire, et c'est bien sûr le lieu où germent les attaques sournoises. Utilisez l'avocat pour engager un contrôleur fiscal aux autres entreprises, ou le comptable pour contacter la mafia et saboter les machines adverses !



■ **CHIEN DE GARDE** | Cet agent de sécurité et son boulot veillent sur votre usine.





mettre en accusation pour fraude fiscale ou faire appel à la mafia pour saboter l'usine adverse est vivement conseillé ! Et dans le cas d'une attaque, mieux vaudra se protéger en engageant un agent



■ **INVENUS** Des caisses de produits s'accumulent en fin de chaîne de production.

de la sécurité ou une DRH pour éviter qu'une autre entreprise ne débâche vos employés !

#### Pour public averti

Malgré un louable souci de simplification, certains défauts du genre réparent présents : la prise en main n'est pas simple et on perd parfois sans identifier le facteur négligé (difficile, par exemple, de réagir aux événements aléatoires). De plus, la durée de vie du soft en mode Solo n'est pas énorme, puisque seule une dizaine de scénarios est proposée. Un mode Escarmouche est heureusement entièrement paramétrable pour

jouer « dans le vide ». Par contre, le jeu se montre tout à fait adapté au mode Multijoueur, assurant aux aficionados du genre de nombreuses heures de jeu, à condition, bien sûr, de trouver d'autres passionnés. Crazy Factory comblera sans nul doute les gestionnaires dans l'âme qui exploreront avec gourmandise les possibilités qui leur sont offertes. Quant à ceux qui voudraient tester le genre, nous leur signalons que le tutorial est un peu léger (le mode d'emploi est nécessaire pour pouvoir jouer correctement) et le rythme soutenu des parties risquent de les décourager rapidement. ■

- Gary Laporte



**Q&R**  
**CÉCILE DUPERRÉ**  
Chef de projet

Comment vous est venue l'idée de Crazy Factory ?

Nous venions juste de terminer Start up, une satire du milieu du business et nous nous sommes changés de thème en nous attaquant cette fois à la manie dont sont gérées les entreprises industrielles. Nous voulions quelque chose de moins touffu que Start up et de plus risqué. L'un de nos graphistes a alors fait un dessin représentant un manipulateur devant un écran avec un manitou sur sa machine. Ce qui nous a décidé à donner en tête à l'écran un côté certain aussi, pour le rendre plus positif et coloré.

Vous étiez-vous fixé d'autres objectifs ? Nous voulions à tout prix limiter la complexité du jeu et penser au maximum les interactions entre joueurs, pour éviter qu'ils ne se concentrent uniquement sur le gestion de leur usine, sans contact avec les autres concurrents dans Crazy Factory. Tout est fait pour que les joueurs se laissent dériver pour gagner !

## Spécifications

**PROCESSEUR ET MÉMOIRE**  
■ **MINIMUM** : P200 MHz / 64 Mo  
■ **RECOMMANDÉ** : P300 MHz / 64 Mo  
■ **RECOMMANDÉ** (pour 101-350 MHz) : 64 Mo

#### POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle ✓  
■ Direct 3D ✓  
■ 3ds ✓  
■ OpenGL ✓

#### POSSIBILITÉS SONORES

■ CAX (SBLive) ✓  
■ Dolby Surround/Digital ✓

#### POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS  
PC SEUL : 4 • LAN • INTERNET : 4  
■ CO-MÉCANISME PAR JOUEUR ✓  
■ CONNEXION MINIMUM 56 kbps

## Le verdict

#### COMPARATIF

■ **STARTOPIA**  
Grand jeu de stratégie de terrain accessible des débutants à ceux qui veulent faire pousser leur empire sans perdre jamais un seul soldat, nous avons ici un jeu de gestion.

■ **ZEUS**  
Totalement complet, sans précédent et doté d'un univers fantastique, l'histoire est fascinante.

■ **ECONOMIC WAR**  
Régime économique et gestion de l'entreprise.

■ **CRAZY FACTORY**  
Jeu de gestion industrielle, Crazy Factory se situe à la limite de la gestion de l'entreprise.

■ **CRAZY FACTORY**  
Jeu de gestion industrielle, Crazy Factory se situe à la limite de la gestion de l'entreprise.

■ **CRAZY FACTORY**  
Jeu de gestion industrielle, Crazy Factory se situe à la limite de la gestion de l'entreprise.

■ **CRAZY FACTORY**  
Jeu de gestion industrielle, Crazy Factory se situe à la limite de la gestion de l'entreprise.

■ **CRAZY FACTORY**  
Jeu de gestion industrielle, Crazy Factory se situe à la limite de la gestion de l'entreprise.

■ **CRAZY FACTORY**  
Jeu de gestion industrielle, Crazy Factory se situe à la limite de la gestion de l'entreprise.

#### GRAPHISMES

■ Le style graphique est coloré et les images sont très agréables. Mais un écran couleur est recommandé.

■ Le style graphique est coloré et les images sont très agréables. Mais un écran couleur est recommandé.

■ Le style graphique est coloré et les images sont très agréables. Mais un écran couleur est recommandé.

■ Le style graphique est coloré et les images sont très agréables. Mais un écran couleur est recommandé.

■ Le style graphique est coloré et les images sont très agréables. Mais un écran couleur est recommandé.

■ Le style graphique est coloré et les images sont très agréables. Mais un écran couleur est recommandé.

■ Le style graphique est coloré et les images sont très agréables. Mais un écran couleur est recommandé.

■ Le style graphique est coloré et les images sont très agréables. Mais un écran couleur est recommandé.

■ Le style graphique est coloré et les images sont très agréables. Mais un écran couleur est recommandé.

#### AUDIO

■ Une bande sonore qui colle bien à l'univers du jeu et des effets sonores qui sont très agréables.

■ Une bande sonore qui colle bien à l'univers du jeu et des effets sonores qui sont très agréables.

■ Une bande sonore qui colle bien à l'univers du jeu et des effets sonores qui sont très agréables.

■ Une bande sonore qui colle bien à l'univers du jeu et des effets sonores qui sont très agréables.

■ Une bande sonore qui colle bien à l'univers du jeu et des effets sonores qui sont très agréables.

■ Une bande sonore qui colle bien à l'univers du jeu et des effets sonores qui sont très agréables.

■ Une bande sonore qui colle bien à l'univers du jeu et des effets sonores qui sont très agréables.

■ Une bande sonore qui colle bien à l'univers du jeu et des effets sonores qui sont très agréables.

■ Une bande sonore qui colle bien à l'univers du jeu et des effets sonores qui sont très agréables.

#### MULTIJOUEUR

■ Le jeu permet à deux joueurs de jouer en même temps sur le même ordinateur ou sur deux ordinateurs.

■ Le jeu permet à deux joueurs de jouer en même temps sur le même ordinateur ou sur deux ordinateurs.

■ Le jeu permet à deux joueurs de jouer en même temps sur le même ordinateur ou sur deux ordinateurs.

■ Le jeu permet à deux joueurs de jouer en même temps sur le même ordinateur ou sur deux ordinateurs.

■ Le jeu permet à deux joueurs de jouer en même temps sur le même ordinateur ou sur deux ordinateurs.

■ Le jeu permet à deux joueurs de jouer en même temps sur le même ordinateur ou sur deux ordinateurs.

■ Le jeu permet à deux joueurs de jouer en même temps sur le même ordinateur ou sur deux ordinateurs.

■ Le jeu permet à deux joueurs de jouer en même temps sur le même ordinateur ou sur deux ordinateurs.

■ Le jeu permet à deux joueurs de jouer en même temps sur le même ordinateur ou sur deux ordinateurs.

## Crazy Factory

**POUR** : C'est un jeu de gestion de l'usine et plus encore, un jeu de gestion de l'entreprise. Le jeu est très agréable à jouer. Le mode Multijoueur est très agréable.

**CONTRE** : Le jeu est un peu complexe à prendre en main. Le jeu est un peu complexe à prendre en main.

#### EN DEUX MOTS...

Crazy Factory est un jeu qui vous fait plaisir et qui vous fait plaisir. Crazy Factory est un jeu qui vous fait plaisir et qui vous fait plaisir.

Crazy Factory est un jeu qui vous fait plaisir et qui vous fait plaisir. Crazy Factory est un jeu qui vous fait plaisir et qui vous fait plaisir.

Crazy Factory est un jeu qui vous fait plaisir et qui vous fait plaisir. Crazy Factory est un jeu qui vous fait plaisir et qui vous fait plaisir.

Crazy Factory est un jeu qui vous fait plaisir et qui vous fait plaisir. Crazy Factory est un jeu qui vous fait plaisir et qui vous fait plaisir.

**14/20**



# Libre comme l'oiseau

**Fly II** | Attachez vos ceintures et préparez-vous au décollage !

## Pour info

■ EDITEUR Take Two ■ DEVELOPPEUR Terminal Reality ■ GENRE Simulation ■ JOUEURS 1 à 16 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 300 F (45 €) env.

## Tout en chiffres

- 11 aéroports
- 11 avions
- 10 villes
- 10 avions

## Version testée

- PC
- pas de bugs

## Adresse Internet

<http://fly.godgame.com>



## ■ TOUT EST-DANS-LE-POIGNET

L'hélicoptère est probablement le plus amusant à piloter en raison de son décollage vertical.

**On demande au joueur de livrer tel avion à tel endroit ou de faire un aller-retour en un temps limité.**

Deux ans après le succès de Fly I, une simulation d'aviation civile, Terminal Reality, récidive en sortant la suite du principal concurrent de Flight Simulator. Une escadrille de nouveautés vous attend au guichet, en partance de votre PC et à destination du monde entier.

Quelles que soient vos préférences en matière de divertissement ludique, vous avez forcément entendu parler de Terminal Reality, une équipe de touche-à-tout. Ils évoluent depuis 1994 en jonglant entre l'action, l'aventure, le sport et la simulation.

Monster Truck Madness, Nocturne, Blair Witch Project, ça vous dit quelque chose ? Oui ? C'est eux ! Mais n'oublions pas que les deux fondateurs du studio viennent de l'équipe de Flight Simulator : pas étonnant qu'ils mettent à profit leur expérience pour réaliser leur propre ligne de produits dédiée à l'aéronautique PC. C'était chose faite avec Fly I, c'est désormais confirmé avec Fly II.

## Améliorations

Cette nouvelle version apporte pas mal de choses en plus : des nouvelles villes, la gestion de l'ATC, des appareils qui peuvent amerrir, un mode Multijoueur via un serveur permanent, de nouveaux aéroports et surtout un moteur 3D encore plus performant. C'est d'ailleurs là que le bas blesse puisque Fly II requiert des ressources système assez conséquentes (Athlon 1 GHz, GeForce 2 sont conseillés pour au moins profiter d'un 800x600, tous détails activés). Pourtant, le moteur a été amélioré de façon drastique puisqu'à présent un système de collisions et d'événements complexe a fait son apparition afin de créer une impression de réalisme extrême. Et il est vrai que si l'on reste bien haut dans les airs, on se



■ **VUE INTÉRIEURE** L'intérieur des engins est très bien détaillé et donne une impression de réalisme étonnant. Domage, il n'est pas virtuel, mais celui de Flight Simulator 2002 le sera !





■ **INITIATION** Léger et maniable, le Cessna est un appareil idéal pour débuter.

■ **GROS CALIBRE** Plus les avions sont gros, plus ils exigent des connaissances approfondies de l'aéronautique. Ne prenez pas les commandes d'un avion de ligne si vous n'y connaissez rien !

prend facilement au jeu du pilote privé, avec le plancher des vaches à des centaines de kilomètres au-dessous. Par contre, et c'est le plus gros défaut du jeu, les textures des sols n'évoluent pas lorsque que l'on s'en rapproche... Ce qui donne un effet complètement ridicule où tout est flou et sommaire à basse altitude.

#### Échelle des cartes

Comme d'habitude, la modélisation de capitales comme New York, Paris, San Francisco n'est pas vraiment convaincante, tout comme dans Flight Simulator. En revanche, l'échelle des cartes est respectée et les pros vont passer des heures à surveiller le cockpit et l'appareillage de leur avion afin de vérifier que tout va bien et que la navigation reste correcte. L'action n'est bien sûr pas intense, mais au moins, dans cette nouvelle mouture de Fly II, vous ne volez pas au hasard, ou en tout cas vous avez la possibilité de vous fixer des buts. C'est la partie

**Fly II requiert des ressources système conséquentes. Athlon 1 GHz et GeForce 2 sont conseillés.**

Aventure du soft. On demande, par exemple, au joueur de livrer tel avion à tel endroit du monde, ou bien encore de faire un aller-retour en un temps limité. À la fin de la mission, votre score est calculé en fonction de vos qualités de pilote et de la façon dont vous avez mené votre mission (comme le système des scénarios de Flight simulator 2000). Vous avez même la possibilité de créer vos propres missions grâce

à l'éditeur fourni avec le jeu. Il vous permet de tout modifier dans les moindres détails : météo, vents, ATC, avions, etc. Du bon temps en perspective.

Mais les développeurs ont aussi pensé à ceux qui avaient le désir de rencontrer d'autres joueurs en incluant un mode Multi qui vous transporte sur une espèce de serveur permanent où vous pourrez piloter librement au milieu d'autres passionnés. Voilà, si l'aviation civile est votre truc, Fly II est fait pour vous. Bon vol ! ■

-Loïc Claveau



■ **LOIN AU-DESSOUS** D'aussi haut, le sol paraît réaliste... Mais gardez vos distances sous peine de déception : si vous descendez, vous aurez très mal aux yeux !

## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- **MINIMUM** : Athlon 700-800 MHz / 64 Mo
- **RECOMMANDÉ** : Athlon 1000 MHz / 128 Mo
- **RECOMMANDÉ** : Athlon 1000 MHz / 256 Mo

### Possibilités graphiques

- Accélération 3D : ☒
- Direct 3D : ☒
- 3ds : ☒
- OpenGL : ☒

### Possibilités sonores

- EAX (SPL/1) : ☒
- Dolby Surround/Digital : ☒

### Possibilités multijoueurs

- **NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS** : PC Seul : 4 / LAN : 16 / Internet : 16
- **OS NÉCESSAIRE PAR JOUEUR** : ☒
- **CONNEXION MINIMUM** : 56 kbps

## Le verdict

### COMPARATIF

#### ■ FLIGHT SIMULATOR 2000

C'est l'incomparable du genre et son impact est bénéfique au sans précédent.

#### ■ FLY II

Une alternative de qualité au vol électronique. Un système ludique qui peut être utilisé tout comme l'école de pilotage.

#### ■ X-PLANE

Une méthode de formation en vol de très grande qualité. Mais un moteur physique complexe.

#### ■ FLIGHT UNLIMITED III

Il a un peu de la réputation de l'école de pilotage. Il est le seul à proposer de débiter le jeu de temps en temps.

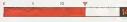
### GRAPHISMES

■ Le vol est très immersif mais les textures en 2D et la modélisation simplifiée des avions, à côté des cockpits et des détails.



### AUDIO

■ Le son est assez bon mais les effets de son sont assez simples. Les avions ont des moteurs très réalistes.



### MULTIJOUEUR

■ Applications Internet, mais pas d'équipe de formation. Pas de serveur dédié, mais un serveur personnel.



## Fly II

■ **POUR** : Le jeu est très immersif et la modélisation des avions est très bonne. Les textures des avions sont très réalistes.

■ **CONTRE** : Les textures des avions sont très réalistes. Les avions ont des moteurs très réalistes. Les avions ont des moteurs très réalistes.

### EN DEUX MOTS...

Des nouveautés en page 16 pour cette alternative de jeu à Flight Simulator 2000. Un bon compromis entre le réalisme d'un simulateur et le plaisir d'un jeu de rôle.

**15/20**



# Aventure à vapeur

**Technomage : En quête de l'éternité** | Le syndrome Zelda contamine le PC.

## Pour info

■ **ÉDITEUR** Infogrames ■ **DÉVELOPPEUR** Sanitovers ■ **GENRE** Aventure-action ■ **JOUEUR(S)** 1 ■ **PUBLIC** tout public ■ **PRIX** 300 F (45 €) env.

## Tout en chiffres

- 240 personnages
- 30 genres
- 70 mini-jeux
- 2 régions

## Versions testées

- 1x de français
- Aucun problème

## Adresse Internet

[www.technomag.com](http://www.technomag.com)

Après l'innommable horreur insufflée par les redoutables créatures d'Alone in the Dark 4, Infogrames change radicalement de registre en proposant un jeu d'aventure-action-plate-forme à l'atmosphère joyeuse et au look mignon tout plein. Ça sent la console !

**S**i le nom d'Alundra ne vous dit rien (c'est jamais très bavard un nom, limite autiste !), celui de Zelda devrait être plus évocateur, même pour les « consolo-phobes ». Voilà qui tombe bien puisque Technomage en reprend les principes pour les transposer dans un univers original et attachant. Et je le prouve !

## Héros sans foyer

Le monde de Gothos bénéficie en effet d'une histoire peu commune : suite à un grand cataclysme d'origine mystérieuse, la population s'est scindée en deux ethnies. D'une part les Dreamers, adeptes de la magie, et d'autre part les Steamers, partisans de la technologie vapeur. Un antique commandement condamnant le



■ **C'EST DANS LA BOÎTE** Les cinématiques illustrent les changements de chapitre se montrant réussies : belles et bien compressées.

mélissage, c'est d'un amour interdit qu'est né le brave Melvin. Malheureusement pour lui, des événements alarmants vont exacerber le racisme des Dreamers qui chasseront notre héros de chez eux. Melvin va se retrouver embarqué dans une quête qui va rapidement prendre des proportions épiques (ça à un gros ego, les

quêtes). Illustré par quelques belles cinématiques et renforcé par les nombreuses conversations, le scénario est un des points forts de Technomage.

Pour le reste, on retrouve le principe banal mais toujours sympathique d'un Zelda-like. Le jeu se divise donc en différentes phases. Dans les villes, vous discutez avec les habitants qui vous confient des missions à entreprendre impérativement comme apporter un livre ou un sandwich, retrouver un chat ou des ruches, filer un laxatif au garde d'un entrepôt, jouer à la marelle (sic !), rassembler des sceaux, etc. C'est assez varié et les moyens à mettre



■ **ON JOUE ?** Pour varier les plaisirs, vous n'avez droit qu'à des mini-jeux comme cube course de collégiens.

## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- **MINIMUM** Pentium III 233 MHz / 32 Mo
- **RECOMMANDÉ** Pentium III 300 MHz / 32 Mo
- **RECOMMANDÉ** Pentium III 300 MHz / 64 Mo

### POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération 3D/2D ☒
- Direct 3D ☒
- 32 bits ☒
- OpenGL ☒

### POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (5.1/6.1) ☒
- Dolby Surround/Digital ☒

### POSSIBILITÉS MULTIJOUER

- **NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS** PC SEUL : 1 • LAN : 4 • INTERNET : 4
- **OS NÉCESSAIRE PAR JOUEUR** ☒
- **CONNEXION MINIMUM** ☒







# Mondes et merveilles

■ D'INSPIRATION ÉVIDENTE  
L'onirisme de Hibernia fait fortement  
penser à un palais de Bagdad.



## Dark Age of Camelot est aux anges.

**ANALYSE** Deux grosses infos concernant Dark Age of Camelot. Premièrement, Mythic Entertainment annonce que son jeu sera distribué aux États-Unis par le célèbre éditeur français, Vivendi Universal Publishing. Deuxièmement, Hibernia, le troisième et dernier royaume fait son apparition. Les bêta-testeurs vont pouvoir vivre les aventures dans la peau d'un celte ainsi que dans celle de races un peu plus fantastiques comme les elfes, les firboigs (gros huménoïdes) et les lurikeens (petites créatures magiques). De nouvelles zones de chasse viennent se greffer sur la ville de départ pour le plaisir de découvrir de nouveaux monstres et objets. À noter que, étrangement, l'architecture de ce royaume semble s'inspirer d'un style oriental à la Mille et une nuits. ■



■ LA SIMPLICITÉ AVANT TOUT L'intérieur des maisons se compose principalement d'une cheminée... pour les nuits froides sans doute.

## On-line Express

### Diens en EA

■ On se n'aligne pas à l'Est de l'Atlantique, mais les ondes de la télé et du cinéma se croisent dans les jeux vidéo. Dans le jeu de rôle en ligne, les ondes de la télé et du cinéma se croisent dans les jeux vidéo. Dans le jeu de rôle en ligne, les ondes de la télé et du cinéma se croisent dans les jeux vidéo.

### Fallen Age

■ C'est une belle histoire, racontée par les auteurs de l'Age. L'histoire se passe dans le futur, mais elle est très proche de la nôtre. L'Age est un jeu de rôle en ligne, mais il est très différent des autres. L'Age est un jeu de rôle en ligne, mais il est très différent des autres.

### Les autres EA

■ C'est une excellente idée. Les autres EA sont très intéressants. Les autres EA sont très intéressants. Les autres EA sont très intéressants. Les autres EA sont très intéressants.







# Les bidasses en folie

**Operation Flashpoint** | Plongez au cœur d'un champ de bataille virtuel.

## LES DONNÉES

■ **CRÉATEUR**  
Codemasters

■ **DÉVELOPPEUR**  
Bohemia interactive

■ **GENRE**  
action/stratégie

■ **NOMBRE DE JOUEURS  
PAR SERVEUR**  
2-16

■ **CONNEXION MINIMUM**  
56k

■ **PRIX**  
330 F (50 €) env.

## MULTIPLATEAU

WWW.  
flashpoint1985.com



■ **TRANSPORT DE TROUPES**  
Une équipe très organisée peut se faire déposer par un hélicoptère en territoire ennemi.

Un mode Multijoueur pour un jeu comme Flashpoint, c'est presque malsain, compte tenu de l'extrême réalisme du jeu : une sorte de reconstitution exacte de la guerre ! Heureusement, des modes de jeu extrêmement ludiques nous rappellent qu'en est là pour s'amuser !

Il y a deux manières de jouer en Multijoueur à Flashpoint : attendre d'avoir terminé la campagne Solo et assimilé les techniques de pilotage, la gestion des hommes et les subtilités du jeu, ou bien se

connecter sur Gamespy après avoir accompli quelques missions de la campagne en se disant « hou, là, là, mais à plusieurs ce doit être du tonnerre ! » (et c'est le cas d'ailleurs !). Dans ce cas, il faut s'attendre à faire les frais d'un apprentissage à la dure !

Quoi qu'il en soit, commençons par le commencement : trouver des parties d'Operation Flashpoint sur le Net est très simple puisque plusieurs sites et utilitaires le gèrent. Gamespy, qui est livré avec le jeu, est le plus pratique et le plus complet : il permet de connaître le ping et le pays d'origine de tous les joueurs, d'appliquer des filtres, de créer et de se joindre. Goa supporte également Flashpoint d'une manière moins pointue, mais très accessible.

## Team Fortress 2

Avant de se lancer, il y a deux choses à savoir : il est tentant de jouer les serveurs afin d'avoir un ping idéal et des joueurs français. Dans ce cas, sachez que vous enverrez 30 Mo par heure en moyenne. Les abonnés au câble (dans mon genre) risquent d'avoir de mauvaises surprises (600 Mo d'upload en une semaine, heu, j'ai beaucoup joué monsieur Noos...), tandis que les abonnés à l'ADSL s'en fichent comme de leur première carte 3D. Cet avertissement étant posé, on peut sereinement créer ou se joindre à une partie en privilégiant bien sûr le meilleur ping (250 maximum) et en choisissant une partie pas trop peuplée (6 à 8 joueurs est idéal). Ensuite, attention, c'est le grand saut !

De nombreux modes de jeu s'offrent au guerrier virtuel qui a envie d'en découdre violemment dont le



■ **BINÔME** La progression à deux est aussi la plus simple. L'un couvre pendant que l'autre avance. Communication bienvenue !

LAN

TCP/IP



## Briefing (malvert, Alpha Noir 1)



■ **ÉCRAN IMPORTANT** C'est le dernier avant lancement : si vous êtes serveur, attendez que tous les noms de joueurs soient verts.

Deathmatch traditionnel, dans lequel deux équipes s'affrontent à la mort. Attention, il y a de nombreuses cartes où la mort est définitive : pour rejouer, il faudra attendre la fin de la partie en spectateur (ça peut être long) ou carrément sortir. Un truc dément de fou furieux en somme. Le mode le plus joué sur le Net est le Capture du drapeau, et ce dernier s'adapte parfaitement aux possibilités offertes par Flashpoint. Le principe, connu de tous, s'applique à merveille aux cartes vallonnées, à la gestion d'une pléthore de véhicules et aux attaques concertées. Pour gagner, une organisation de l'équipe est requise : des attaquants et des défenseurs, un pilote des véhicules collectif, une communication permanente. Les bases désertes sont des proies bien trop faciles. Comme il est possible de jouer avec des bots tout à fait qualifiés (qui sont gérés



■ **ÇA PLANE POUR MOI** Dans certains deathmatchs, la mort est permanente : on se réincarne alors en oiseau au-dessus du champ de bataille !

**Il est conseillé de prendre soin du matériel car une fois qu'un engin est détruit, il ne « respawne » pas.**

par le chef de groupe), il est conseillé de s'en servir comme couverture ou leur ordonner de garder la base : ils s'acquittent de ces tâches correctement. Attention, il faut éviter que tous les joueurs partent chacun de leur côté (certains se perdent même sur les cartes !).

Le mode Coopératif est également passionnant, surtout en petit groupe et en Lan. Il est préférable que la carte jouée autorise le « respawn » (afin de réapparaître au point de départ en cas de mort, comme pour la Capture du drapeau). Récemment, la campagne Solo a notamment été convertie au mode Coopératif ;

■ **ÇA ME GÛTE** Lorsque les équipes sont incognito, choisissez un à utiliser les bots, surtout si vous êtes chef de groupe.







on la trouve sans problème sur certains sites de fans. Seule une mission Coop est disponible dans le jeu, mais on en trouve des centaines à télécharger sur le Net. Il est conseillé de se les procurer et de les tester un peu tout seul avant de les proposer à ses amis, sachant qu'elles peuvent être l'œuvre d'un mec super doué comme d'un naze qui a bricolé une mission bancal en trois minutes. On peut donc tomber sur une campagne monstrueuse, réalisée de manière professionnelle, comme sur une mission borgne sans intérêt.

## La peur au bout du fusil

Le mode Flagfight quant à lui est plutôt fun : il s'agit d'un deathmatch classique dans lequel il faut apporter un unique drapeau d'un endroit de la carte à l'autre pour marquer un maximum de points : seul contre tous en somme. Le dernier mode de jeu est Paintball et c'est un simple Deathmatch où le but est d'accumuler les frags. Sans grand intérêt sinon pour décompresser après une Capture the Flag éprouvante. Operation Flashpoint en Multijoueur vaut évidemment le détour. Les parties ressemblent vraiment à des escarmouches réalistes et l'on assiste souvent à des batailles dantesques pouvant mettre en scène l'affrontement violent d'hélicoptères, d'avions, de chars et de Jeep pilotés par de vrais joueurs. Inutile d'attendre Team Fortress 2 : Flashpoint est là !

Il est conseillé de prendre soin du matériel car une fois qu'un engin est détruit, on ne le récupère pas. L'équilibre des forces est parfait puisqu'un fantassin armé d'un bazooka peut venir à bout d'un char, qui se montre lui-même véritablement redoutable. Évidemment, on n'est pas dans Counter-Strike et une balle suffit souvent à tuer son homme.

## Les parties de Flashpoint mettent fréquemment en scène des affrontements dantesques.

Comme en Solo, cela accentue la crainte permanente d'être tué et augmente la montée d'adrénaline. Pour faciliter les communications, il ne faut pas hésiter à utiliser le module de communication vocale si l'on est équipé d'un microphone : la qualité sonore est nickel et l'on peut enfin communiquer en temps réel. Pour peu que vous jouiez avec des Français, vous allez connaître l'extase ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez

Vous pouvez télécharger tous les éléments cités dans cet article sur ce site : [adrénaline.complet.com](http://adrénaline.complet.com)



■ PEU DISCRET Lorsque l'on s'empare du drapeau ennemi, tout le monde est averti. Il vous reste environ dix secondes pour prendre de l'avance.



Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

## COINCÉ

## AÏE, UN MOT DE PASSE

TRAME CETTE CAISSE

## AÏE, LE BOSS

## ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

avec astuces

DÉCOINCÉ

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS TE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

## EXPLOSE, LE BOSS

## LA PORTE EST OUVERTE

CA ALORS, 'EU SANS FORCER!

AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?

DÉSINTÉGRÉ, LUI

# 3615 astuces\*

☎ 0892 68 32 64

**ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX**  
**SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX**  
**JEUX CONSOLES ET PC**  
**MISE À JOUR IMMÉDIATE**  
**PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON** 

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit  
caché, astuces® est à votre service 7j/7,  
24h/24: par minitel - 3615 astuces - ou  
téléphone - 08 92 68 3264.



# Guerre de religion

**Sullon Zek** | Le serveur PvP dédié aux dieux d'Everquest.

## POINTS FORTS

### ■ CONTENEUR

Uti Soft

### ■ DÉVELOPPEUR

Sony/Verant

### ■ GENRE

Jeu de rôle en-ligne

### ■ NOMBRE DE JOUEURS

PAR SERVEUR

env. 2 000

### ■ CONNEXION MINIMUM

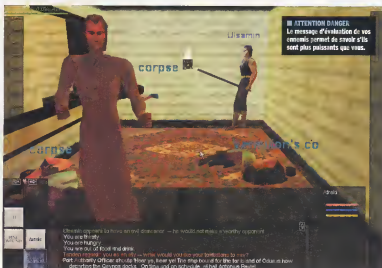
56k

### ■ PRIX

250 F (30 €) env.

## ADRESSE

www.everquest.com



Après le succès de trois serveurs « à thème » permettant aux joueurs de s'affronter, voici le dernier-né d'Everquest, où votre dévotion à un dieu fait de vous un ennemi ou un ami. Verant cherchait-il à faire concurrence à Dark Age of Camelot et Shadowbane ?

**C**omme dirait l'autre, on est en droit de se poser la question. En effet, le serveur Dédit, alias Sullon Zek, va bien au-delà de ce à quoi Verant nous avait habitués en matière de PvP. Rallos Zek n'était qu'un chaos, Vallon Zek et son jumeau Talion Zek, censés promouvoir les guerres de races en équipes (elfes,

gnomes, halflings, nains, etc.), permettaient aux joueurs de contourner le système et de faire de l'« anti-jeu » en concluant des alliances contre nature (croisement de races). C'est une des raisons pour lesquelles Sullon Zek a été accueilli si chaleureusement par la communauté PvP. Enfin un univers avec ses propres règles, conçues sur mesure, ou presque.

## Lorsque les dieux s'en mêlent

Le jeu se décompose donc en trois équipes séparées par l'alignement des différents dieux : bons, neutres et mauvais. Aucune connexion entre elles n'est permise (à part le commerce), ce qui signifie, par exemple, que les disciples du mal et de la neutralité ne peuvent appartenir à la même guilde, grouper ou même se lancer des sorts bénéfiques (soins, etc.). Et pour empêcher les petits malins d'avoir plusieurs personnages dans différentes alliances, il n'est possible de créer qu'un seul avatar par compte Everquest, contrairement aux huit permis sur un serveur normal. On est encore loin de la perfection mais l'effort est appréciable.

Alors, quelles sont donc les nouveautés ? Parmi les plus notables, on trouve l'apparition de perte de points d'expérience due à une mort en PvP et à la disparition de la limite de niveaux en matière de combat. En gros, vous êtes immunisés contre les attaques des autres joueurs pendant les six premiers niveaux mais par la suite, rien n'empêche un niveau 50 de tuer un niveau 20. Toutefois, concernant la perte de XP, il existe de nombreux facteurs qui protègent des abus de joueurs mal intentionnés.

www.everquest.com

Overall Rankings		Rankings by Divisions	
Rank	Team Name	Rank	Team Name
1	Team Name	1	Team Name
2	Team Name	2	Team Name
3	Team Name	3	Team Name
4	Team Name	4	Team Name
5	Team Name	5	Team Name
6	Team Name	6	Team Name
7	Team Name	7	Team Name
8	Team Name	8	Team Name
9	Team Name	9	Team Name
10	Team Name	10	Team Name
11	Team Name	11	Team Name
12	Team Name	12	Team Name
13	Team Name	13	Team Name
14	Team Name	14	Team Name
15	Team Name	15	Team Name
16	Team Name	16	Team Name
17	Team Name	17	Team Name
18	Team Name	18	Team Name
19	Team Name	19	Team Name
20	Team Name	20	Team Name

**■ LE PANTHÉON** Les statistiques des alliances, des meilleurs guildes et des joueurs sont mis à jour quotidiennement.

UNIVERS  
PERSISTANT





■ QUAND LA MORT FRAPPE Les wizards sont aussi puissants grâce à leurs sorts destructeurs.

Premièrement, vous ne pouvez perdre de l'XP lorsque celui qui vous a tué est dans une limite de cinq niveaux en dessous ou au-dessus de vous. Deuxièmement, et afin d'augmenter le risque pour les lâches, se faire tuer par un personnage plus bas que vous fait perdre de l'expérience. Donc, pour reprendre l'exemple ci-dessus, si le niveau 20 tué par un niveau 50 ne perd rien, on ne peut pas en dire autant de l'inverse.

#### Chasseurs de primes

L'autre bonne innovation en relation avec le combat est le système de récompense lié à la mort de l'ennemi, à condition bien sûr que celui-ci soit dans la limite des cinq niveaux. Elle se présente sous la forme d'une « insigne » que vous prenez sur le corps de vos ennemis. Il en existe quatre types (petite, normale, grande et supérieure) dont



■ RÉCOMPENSE La pièce en bronze dans l'inventaire de cet elle noir est une petite « insigne ». Il en existe trois types, que vous pouvez trouver sur les corps.

**Enfin un univers avec ses propres règles, conçues sur mesure, ou presque.**

seules les trois plus basses peuvent être acquises en tuant, la dernière s'obtenant seulement grâce à la combinaison de dix grandes « insignes ». Ces trophées peuvent être soit utilisés pour des quêtes soit être convertis en points. Ces points serviront votre gloire et votre ego puisque dans la mesure où vous êtes parmi les meilleurs, votre nom apparaîtra sur le serveur [www.everquest.com](http://www.everquest.com), qui met quotidiennement à jour le tableau de chasse des meilleurs coupeurs de têtes de Sullon Zek ainsi que celui de l'alliance la plus forte du moment. Il est temps d'affûter votre hache ! ■

- Loïc Claveau



■ LE LIEU DU CRIME Si vous tuez des gens près de leur ville natale, l'instance entre votre faction et la race de votre victime sera à la hausse.



## ÉQUIPE

■ ÉDITEUR  
AUCUN

■ DÉVELOPPEUR  
Maverick Developments

■ GENRE  
Jeu d'action 3D

■ NOMBRE DE JOUEURS  
PAR SERVEUR  
32

■ CONNEXION MINIMALE  
56k

■ PRIX  
gratuit

## LIENS

WWW.  
wantedhi.com

## JEUS SIMILAIRES

Half-Life



# Mod du Mois

## Wanted !

La palme de ce mois-ci revient à un mod particulier pour deux raisons. Primo, il est le seul dans son genre : le western. Deuxio, il brille plus pour son aventure en Solo que par son mode Multi. Mais cela valait quand même le coup d'en parler, alors ne nous en privons pas.

**O**utlaws, ça vous rappelle des souvenirs ? Vous savez, le jeu de LucasArts dans lequel vous incarniez le rôle d'un marshall du Far West. Ah, ce sont de très bons mais de très lointains souvenirs aussi car depuis, aucun autre jeu d'action 3D s'appuyant sur le thème du western n'a été créé. Voilà pourquoi Wanted ! méritait bien le podium du mois malgré ses quelques lacunes en mode MultiJoueur. Parlons donc un peu du mode Solo avant de nous attaquer au réseau. Tout d'abord, vous aurez remarqué que le jeu est gratuit, ce qui fait indéniablement la différence avec un add-on tel que Blue Shift, que vous payez quelques centaines de francs et qui, au final, ne vaut pas la somme déboursée.

Dans Wanted I, vous allez donc jouer le rôle du shérif d'une petite ville et l'accompagner dans sa soif de vengeance, au cours de 40 niveaux suivant la trame d'un petit scénario assez bien ficelé. Vous allez ainsi vous retrouver face à face avec différents types d'ennemis, que ce soient des animaux et reptiles

sauvages, tels que ours, puma, serpent et scorpion ou bien le genre d'hommes que l'on s'attend à voir dans un western traditionnel : mineurs, cow-boys, indiens et Mexicains. Car comme vous l'aurez compris, votre chevauchée vous mènera à travers les paysages arides et en voie de civilisation de l'Amérique (canyon, mine, petite ville, etc.).

### À la Sergio Leone

Alors si les graphismes commencent à dater un peu étant donné que le moteur de Half-life est lui-même déjà vieux, le jeu prime par son ambiance très western et ce, grâce à l'effort qu'a produit l'équipe de Maverick Developments concernant non seulement les détails visuels, mais aussi le son. Les armes sont bien reproduites et les effets sonores leur correspondant (bruit de balles, gattling, arc qui se défend) sont très bien réalisés. Il en va de même pour les bruits ambiants. Le seul gros défaut du Solo est que parfois, il faut attendre quelques minutes avant de rencontrer un ennemi.



■ REPOSE EN PAIX Lorsque vous tuez un ennemi en duel, une tombe apparaît là où le corps est tombé.







■ **MASS DESTRUCTION** La gâchette met un peu de temps avant de tirer mais une fois lancée, elle rase tout sur son passage.

Ce qui n'est certes pas le cas en réseau car là, le rythme est assez soutenu et il faut rester vigilant pour survivre. Alors même si ça ne peut rivaliser avec un Counter-Strike, on dénote une bonne idée parmi les modes Multi (trois au total) : le Duel au soleil.

Vous affrontez un ennemi dans un espace confiné (une carte de quelques dizaines de mètres de large) avec une arme de votre choix et quelques munitions.

Le but est de venir à bout de votre adversaire avant que celui-ci ne vous abatte. Pour votre info, Wanted ! dispose d'une localisation partielle des dégâts, à savoir

**Votre chevauchée vous mènera à travers les paysages arides et en voie de civilisation de l'Amérique.**

qu'une balle dans le tête peut se révéler mortelle. Quant à la règle, elle est simple, le premier à marquer trois rounds remporte le match, le perdant est éjecté du serveur et un challenger entre pour un nouveau défi. Par contre, si vous vous sentez l'esprit d'équipe, une petite partie de « Capture du poulet » (drapeau remplacé par une volaille) se révèle sympathique et détendant. Petit conseil toutefois, il vaut mieux jouer avec des amis qu'avec les bots, leur intelligence se révélant assez pauvre. Voilà, il n'y a pas grand-chose à ajouter si ce n'est que vous ne disposez d'aucune excuse pour ne pas l'essayer puisqu'il est inclus sur le DVD de ce mois-ci. Alors bon fun et haut les coits ! ■

- Loïc Claveau



■ **CAVALIER SOLITAIRE** La majorité des westerns conte l'histoire d'un homme seul contre tous, celui-ci n'échappe pas à la règle.



■ **L'INDIENNE** L'arc est une arme mortelle à courte distance et il permet de tuer un ennemi silencieusement.



# Graver au-delà du 16x

**Les nouveaux graveurs au banc d'essai** | Vitesse et fiabilité.

Toujours plus vite, voici les 20 et les 24x ! La nouvelle génération de graveurs pointe le bout de son nez. C'est une bonne occasion pour vous faire découvrir les premiers modèles, et mesurer le gain réel apporté par cette nouvelle augmentation de vitesse. Pendant ce temps-là, Sony propose d'augmenter la capacité de stockage plutôt que la vélocité.

**L'augmentation de vitesse n'implique plus qu'une différence de quelques secondes sur le temps de gravure.**

Il est indéniable que la gravure reste, aujourd'hui, le moyen le plus simple, le plus efficace et le moins cher du marché pour sauvegarder des données. Les constructeurs ont compris très tôt l'intérêt de ce type de produit. À l'instar de l'évolution des autres composants informatiques, les graveurs ont vu leurs performances augmenter en même temps que leur fiabilité. La dernière vitesse atteinte par les constructeurs était le 16x. En parallèle et au vu de l'augmentation rapide de la vélocité des brûleurs de CD, les fabricants furent obligés d'inventer des systèmes pour sécuriser la gravure pour qu'elle n'échoue pas.

## 100 % de réussite

On peut résumer le cheminement des données lors de la gravure d'une façon très schématisée. Dans un premier temps, les données contenues sur le disque dur ou sur un CD (dans le cas de copie de CD à CD à la volée) passent par une mémoire tampon

(buffer) gérée par le logiciel de gravure. Une fois que ce buffer est plein, la mémoire du graveur se remplit à son tour. Lorsque ce buffer est rempli, la gravure débute. Au fur et à mesure que les données sont inscrites sur le CD vierge, le tampon du graveur se vide. Il est alors réalimenté par le buffer virtuel du logiciel. Dans le meilleur des mondes, ce système de vases communicants suffirait à lui-même pour faire aboutir une gravure correctement. Hélas, une multitude de problèmes peuvent entraver cette mécanique. Par ailleurs, les vitesses de gravure sont si élevées que les mémoires se vident rapidement, ce qui amplifie le phénomène. Finalement, lorsque le buffer du graveur est totalement à sec, la gravure s'interrompt

et le CD-R devient inutilisable. Pour pallier à cela, plusieurs technologies ont vu le jour. On les nomme Burn-Proof (Buffer Under Run Proof) chez Sony et Just-Link chez Ricoh ou même

SafeBurn chez Yamaha. Quelle que soit leur dénomination marketing, le principe de fonctionnement demeure le même. Lorsque la mémoire tampon du graveur ne contient plus de données, la gravure s'arrête jusqu'à ce que de nouvelles informations arrivent et que le processus de gravure puisse reprendre.

L'échec peut également provenir de la qualité du CD. Avec la démocratisation des graveurs de CD, les médias vierges ont vu leur prix chuter de 50 francs à 5 francs en moins de cinq ans. Évidemment, cette chute des tarifs s'est opérée en partie grâce à la concurrence de marques taiwanaises. Ces dernières proposent toujours des prix intéressants mais, parfois, au détriment de la qualité. Il s'agit là de modèles dit no-name (sans marque). Il fallait donc trouver une parade pour que ces médias, qui inondent le marché, puissent fonctionner sans trop d'embûches. Une fois de plus, plusieurs constructeurs ont développé leur propre système fonctionnant sur un même principe. Chez Yamaha, on l'appelle Optimum



## INFOS

**Modèle :** MP7200A  
**Constructeur :** Ricoh  
**Caractéristiques techniques :**  
 interface IDE, vitesse CD-R : 20x, CD RW : 10x, CD : 40x, JustLink & JustSpeed, mémoire tampon de 2 Mo  
 logiciels : Nero Burning ROM 5.5, NeroBurn et InCD  
**Prix :** env. 1800 F  
**Note :** 17/20





**Volez vers de nouveaux horizons...**



[www.bj2games.com](http://www.bj2games.com)

**SIMAGTU.COM, MAI 2001**

Il logo di John Deere, il trattore giallo e nero, è un simbolo di qualità e di affidabilità. È presente su tutti i prodotti John Deere, dai trattori ai mietitrici, dai falciatori ai trattori a trazione anteriore. Il logo John Deere è un simbolo di qualità e di affidabilità. È presente su tutti i prodotti John Deere, dai trattori ai mietitrici, dai falciatori ai trattori a trazione anteriore.



Write Speed Control ou JustSpeed chez Ricoh. En pratique, le graveur vérifie en permanence la qualité du CD. Si ce dernier ne permet pas une gravure à une vitesse donnée, le graveur le baissera automatiquement. Les erreurs sont souvent dues à l'augmentation de la température du CD. Elle est fatale pour les médias de mauvaises qualité. En effet, les matériaux bon marché utilisés dispersent trop la chaleur autour du point d'écriture du laser, ce qui endommage le CD-R si on maintient la vitesse. Dans tous les cas, le temps final du processus de gravure est augmenté mais on atteint presque toujours le taux record de 0 % d'échec.

## Ultra-rapide mais... à la fin

Tout d'abord, il est important de rappeler que la lecture et la gravure d'un CD débute au centre du CD pour finir à l'extérieur. Comme le disque est rond (oui, je vous l'assure) il a plus de données à lire en fin de cycle qu'au début. Ainsi, pour les premiers lecteurs de CD, une technologie appelée CLV (Constant Linear Velocity) était utilisée. Le principe est simple, plus la tête de lecture se rapproche de l'extérieur du CD, plus la vitesse du moteur diminue de manière à conserver une vitesse de lecture linéaire. On devine tout de suite les limites de cette technologie. Pour atteindre les hautes vitesses, les lecteurs de CD-ROM utilisent, aujourd'hui, une technologie appelée CAV (Constant Angular Velocity). Cette fois-ci, la vitesse du moteur reste constante. Le transfert de données est donc plus important en fin de cycle. C'est ainsi que lors de nos tests de lecteurs de CD-ROM, la moyenne obtenue est inférieure à la valeur affichée sur le packaging des

produits. Cette technologie est aussi utilisée chez les graveurs pour la partie lecture. En revanche, pour la gravure, c'est la technologie CLV qui était employée. La nouvelle génération, à partir du 20x, change de technologie. En effet, pour atteindre des vitesses supérieures au 16x, certains constructeurs ont fait appel au mode P-CAV (Partial Constant Angular Velocity). La gravure commence en CAV, puis passe en mode CLV. Ainsi la gravure n'est pas totalement effectuée en 20x. Un autre mode a été également développé pour les graveurs 24x. Il s'agit du Z-CAV (Zone Constant Linear Velocity). Avec ce mode, l'écriture passe par plusieurs étapes. La gravure débute en 16x, puis passe en 20x et enfin, finit en 24x. Il y a donc en réalité trois vitesses de gravure distinctes.

## TGV : Trois Graveurs Véloce

À l'heure où nous écrivons ces lignes deux graveurs 20x et un 24x sont disponibles sur le marché. Nous avons tout d'abord le Yamaha CRW2200E-VK. Il grave les CD-R à une vitesse maximale de 20x, les CD-RW en 10x et lit les CD en 40x. Pour la protection anti-coupage, Yamaha propose une technologie maison appelée SafeBurn. Elle intègre un système similaire au Burn-Proof et un cache de 8 Mo. Pour pouvoir utiliser tout type de média, le graveur utilise l'Optimum Write Speed Control. Tous les tests ont été réalisés avec succès sur des médias de différentes qualités.



### INFOS

Nom : Megalus

Constructeur : Waitec

Caractéristiques techniques :

Interface IDE, vitesse

CD-R 24x, CD-RW

10x, CD, 40x, burn

Proof, mémoire tampon

de 2 Mo, logiciel

PhotoCD Plus 2.0

Prix : env. 2 000 F

Note : 16/20

Un CD-R de 650 Mo a été gravé en 4 mn 26 s. La gravure d'un CD-RW n'a pas pris plus de 7 mn et 53 s. Les performances en lecture sont tout aussi bonnes. Le taux de transfert moyen atteint les 29x et le taux d'extraction dépasse la moyenne de 28x. Le Yamaha CRW2200E nous a également surpris par son silence. L'offre logicielle est constituée des toutes dernières versions des softs Ahead, avec Nero Burning ROM 5.5, NeroMix et InCD. Le Yamaha se négocie aux alentours de 1900 francs.

Le Ricoh MP7200A-DP arrive en véritable concurrent du Yamaha avec des caractéristiques similaires, 20x 10x et 40x, et un prix légèrement inférieur. Ricoh dispose de ses propres systèmes de protection regroupés sous les noms JustLink et JustSpeed. Les résultats des tests en lecture nous donnent un temps d'accès moyen de 93 ms et un taux de transfert de 31x, ce qui lui octroie de très bonnes performances. En revanche, la mémoire tampon n'est que de 2 Mo. La gravure d'un CD-R n'a pris que 4 mn 6 s. Tandis qu'un CD-RW a été enregistré en 7 mn 34 s. Le prix du MP7200A-DP demeure inférieur à 1 800 francs ce qui lui confère le meilleur rapport qualité-prix du marché. L'offre logicielle est identique au Yamaha.

Enfin, le Megalus de Waitec est le premier graveur 24x disponible. Basé sur un produit Sanyo, il dispose de la dernière version du Burn-Proof. La technologie Z-Cav lui permet de graver un CD-R en 3 mn 38 s et un CD-RW en 7 mn 37 s. Les performances en lecture demeurent dans la moyenne avec un temps d'accès de 117 ms et un taux de transfert moyen de 30x.





# Pole position

**NOUVEAU**  
**16x**  
**Imation**  
 Disponible  
 dès maintenant



**Jordan**  
 Official Sponsor

## Les CD-Imation : comme si vous y étiez

Avec les CD-R Imation universitaires ou CD-RW réinscriptibles V, les deux assurés de pointer un zéro à la fin, vous stockez 700 Mo en moins d'une minute d'enregistrement sur un seul CD-R. Ils constituent le support idéal pour sauvegarder, stocker ou partager vos données. Les CD-R Imation produisent pour la réimpression, la production et les tests de CD, les téléchargements Internet, les envois postaux, etc.

À l'usage de son partenaire de Formule 1 - Jordan Grand Prix - Imation démontre ses performances en proposant des CD-R universitaires, produits en continu qui constituent la fin de la chaîne, après les logiciels de gravure. Avec Imation, prenez vous aussi le tête à tête quotidien avec vos bases de données multimedias.





Pour l'extraction audio, le Megalus s'en sort plutôt bien avec une moyenne de 29x. L'offre logicielle, quant à elle, diffère des autres constructeurs avec PrimoCD Plus de Prassi. Le prix du graveur atteint tout de même les 2 000 francs. Il est à noter qu'aucune gravure n'a échoué sur les trois graveurs. Les trois systèmes de protection semblent donc également efficaces.

## Et les autres...

En marge de cette guerre continuelle pour atteindre la plus haute vitesse, d'autres constructeurs s'engagent sur d'autres voies. C'est le cas de Sony qui après avoir lancé un graveur 12x performant mais relativement cher, propose un graveur de CD capable de stocker plus que les 650 Mo traditionnels. Le graveur CRX200E-RP dispose en effet de la technologie double densité (DD) qui permet de stocker 1,3 Go sur un CD ! Bien entendu et c'est là que le bât blesse, il faut utiliser un CD spécial estampillé DD qui ne pourra être lu que sur le graveur Sony. Dans la pratique, la gravure d'un CD-R de 650 Mo prend 6 minutes et 37 secondes. Avec un CD-RW,

## INFOS

**Nom :** CRW2200E

**Constructeur :**

Yamaha

## Caractéristiques techniques

Interface IDE, vitesse

CD-R 20x CD-RW

10x CD 40x

Solécium, monner

Remont de 10 Mo

Logiciel : Wave Burning

ROM 5.5 NanoMac

et iMac

**Prix :** env. 1 900 F

**Note :** 10/20

la durée passe à 10 minutes.

En utilisant des supports double densité, la capacité est doublée et il en va logiquement de même avec le temps de gravure. Par ailleurs, le mode lecture est assez performant, avec une vitesse moyenne de 24x. Le temps d'accès moyen mesuré est de 141 ms. La vitesse d'extraction audio atteint 12x.

Le prix des médias double densité est de 20 francs, tandis que le graveur affiche un tarif inférieur à 2 000 francs. Cela revient donc relativement cher pour une technologie trop propriétaire.

## Le choix...

Le choix d'un graveur pour cette rentrée reste donc assez difficile. Tout dépend de vos envies et de votre matériel actuel. Ainsi, si vous possédez déjà un graveur 16x, le passage au 20x

ou au 24x sera inutile. Vous ne gagnez qu'une poignée de secondes. De même, si vous ne voulez pas trop dépenser, contentez-vous de cette vitesse. Les graveurs 16x se trouvent à moins de 1 500 francs. Les médias certifiés 20x ou 24x sont encore rares, autre raison pour se contenter du 16x. En revanche, pour les pressés et les technomaniaques, le graveur 20x ou 24x reste une bonne affaire pour peu qu'il soit en dessous des 2 000 francs. Entre les différents protagonistes, les technologies s'opposent mais les résultats sont similaires. En 20x, une légère avance est tout de même consentie au MP7200A de Ricoh qui offre de meilleures performances que le Yamaha. Le Megalus de Wattec reste le champion avec un temps de gravure en dessous des quatre minutes, mais son prix dépasse la barre des 2 000 francs. Alors, pour quelques secondes...

■ **TGV** Aujourd'hui, tous les graveurs sont livrés avec un CD-R.



**L'échec de gravure peut également provenir de la qualité du CD.**

## Les performances

Vitesse
Mémoire cache
Système anti-crash
Raw Mode
Overburning
Lecture CD moyenne (x)
Temps d'accès moyen (ms)
Extraction audio (x)
Ecriture d'un CD-R 650 Mo (mn)
Ecriture d'un CD-RW 650 Mo (mn)

Sony CRX200E-RP	Yamaha CRW2200E	Ricoh MP7200A	Wattec Megalus
12x 8x 32x	20x 10x 40x	20x 10x 40x	24x 10x 40x
2 Mo	8 Mo	2 Mo	2 Mo
-	SafeBurn	JustLink	Burn-Proof
oui	oui	oui	oui
oui	oui	oui	oui
24x	29x	31x	30x
141 ms	133 ms	93 ms	117 ms
12x	21x	79x	29x
6 mn 37 s	4 mn 26 (en 20x)	4 mn 06 s (en 20x)	3 mn 38 (en 24x)
10 mn 00 s	7 mn 53 (en 10x)	7 mn 34 s (en 10x)	7 mn 37 (en 10x)



L'Enregistrement à Haute Vitesse

# Le Bon Choix

**BURN PROOF**

Stops Buffer Underrun

TEAC  
CD-RW  
REWRITABLE

TEAC  
REWRITABLE CD-RW  
50MB 52X/24X/10X  
100% BURN-PROOF

No. \_\_\_\_\_ Title \_\_\_\_\_  
Date & Address \_\_\_\_\_  
Artist Name \_\_\_\_\_

COMBIMAX  
disc  
ReWritable  
100% BURN-PROOF

## Nouveau : CD-W516E

- Performance 13x/10x/40x
- Interface idéal VME
- 2 Mo. Mémoire Tampon
- Système de prévention d'erreur "Write Protect"
- Compatible avec tous les 48-160/s
- Le CD Rewrite
- Fourni en lot avec l'opical de gravure, deux CD vierges et le CD d'information TEAC 2011

Avec une nouvelle série de CD-RW, TEAC présente maintenant des solutions d'enregistrement exclusives pour les supports de CD réinscriptibles. Les lecteurs haute vitesse sont très sensibles à la durée de leur médium, leur performance remarquable et leur fiabilité, telle qu'on le connaît. Signifie TEAC CD-RW Drives - Le Bon Choix.

**TEAC**  
That's Recording



# Brigade anti-plantage

**Sauvegarde système Boot & Go** | Ne plus jamais réinstaller son PC.

Vous avez tous vécu la réinstallation de Windows après un plantage, avec la perte des sauvegardes de jeux en prime pour les moins chanceux. Pour que ce ne soit plus jamais nécessaire, voici une petite carte PCI qui s'annonce comme le salut du PC.

**INFO****Figure 1. Root:Shoot**

**Contractor:**  
Kaduna

**Caractéristiques techniques :**  
Carte PCI de sauvegarde

**Price:** \$11.000 F

Nota: 16/20

Le système Boot & Go se compose en tout et pour tout d'une minuscule carte PCI. Pour les systèmes d'exploitation Windows 98 et Millennium, il n'y a même pas de pilote. Vous insérez la carte sur un slot PCI libre et c'est tout. Au démarrage du PC, vous verrez alors apparaître un message d'installation avec un écran qui vous proposera différentes options. Vous pouvez sauvegarder un ou plusieurs disques de une ou plusieurs partitions chacun. Vous pouvez aussi choisir de faire une sauvegarde à date et heure fixes. Ensuite, le système mouline quelques secondes, une minute ou deux au plus et votre système est protégé.

### Protection système

Vous pouvez même sauvegarder le contenu de votre BIOS. À chaque redémarrage du PC, vous pouvez de nouveau appeler le menu de Boot & Go par une touche définie au préalable. À chaque fois, vous pouvez remplacer la sauvegarde

**Vous pourrez effacer des répertoires tels que Windows et formater le disque, Boot & Go vous le restaurera.**

par une précédente ou restaurer le système en quelques instants.

Vous avez deux types d'utilisation possibles. Pour la première, vous installez votre PC proprement avec un nouveau Windows, tous les pilotes et tous les programmes que vous utilisez habituellement. Ensuite, au redémarrage, vous effectuez la sauvegarde du disque et vous n'y revenez plus. Au bout de quelques mois, quand Windows commence à faire des siennes et que plus rien ne marche correctement ou que les écrans bleus se succèdent, vous restaurez. Vous retrouvez alors exactement la même configuration qu'après la réinstallation. Pour les joueurs, c'est une véritable aubaine ! Il suffit de copier les sauvegardes des jeux avant la réinstallation et périodiquement, on se retrouve avec un PC tout neuf très performant, et ce, sans y passer une journée entière... La deuxième utilisation sera la sauvegarde de données qui vous tiennent à coeur. Il suffit de définir le disque en question, de procéder régulièrement à une sauvegarde et elles seront protégées.

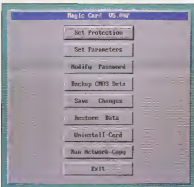
### Les limites

Ce système vous protège contre toutes les altérations liées au software, tout comme il vous préserve des virus. Il n'y a qu'un

■ **MINUSCULE.** Si la carte PCI est petite par la taille, elle est grande par les services qu'elle vous rend.

dysfonctionnement physique du disque qui vienne à bout du système. Si votre disque casse, tout sera perdu. En revanche, vous pouvez effacer des fichiers, des répertoires aussi essentiels que Windows et même formater le disque, Boot & Go vous le restaure. Et de surcroît, il n'utilise pas de place sur le disque. C'est magique et c'est vraiment une invention géniale qui n'est handicapée que par son prix qui avoisine les 1 000 francs. Mais la tranquillité a-t-elle un prix ? ■

## C'est du vécu !

[illegible]

■ **SIMPLE** Un petit menu qui apparaît au démarrage permet d'effectuer les sauvegardes et la restauration.



IL ETAIT A UN DOIGT DE REUSSIR...



# Gangsters 2

UNE TRANCHE DE VIE MAFIEUSE



LE POUVOIR : CONTRÔLEZ 15 VILLES À L'AIDE DES MEILLEURS MALFAITEURS • LA RICHESSE : GAGNEZ LE MAXIMUM D'ARGENT SALE • LA STRATEGIE : COMPOSEZ ET ORGANISEZ VOS ATTUDES EN TEMPS REEL • LA COOPERATION : JOUEZ EN LIGNE OU EN RESEAU AVEC 3 AUTRES GANGSTERS • PLUS UN PROGRAMME MAFIEUX EN PERSPECTIVE ...

[WWW.GANGSTERS2.COM](http://WWW.GANGSTERS2.COM)

www.eidos.com  
08 36 66 19 22  
SA LE EIDOS

Multimania

PC CD-ROM

13ème RUE  
JEU DE RÔLE

Public Adulte  
DÉCONSEILLÉ  
pour moins de 16 ans

EIDOS  
eidos.com



# La 3D toute intégrée

**Chipset nForce** | Un PC performant sans carte 3D.

nVidia, le leader du processeur graphique, a présenté au Computex, le grand salon informatique de Taïwan, sa nouvelle plate-forme PC. Le nForce risque de changer la vision du PC, tout du moins en matière de prix et de performances graphiques.

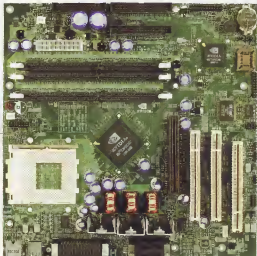
On avait que très peu d'informations sur ce système dont le nom de code Crush ne nous donnait aucun indice. Désormais nommé nForce, la nouvelle plate-forme signée nVidia est destinée à la famille des processeurs AMD : l'ATHLON et le Duron. Le chipset nForce intègre non seulement la gestion du système, mais également la vidéo, le son et la communication. VIA possède déjà un tel produit, le KMI33. La faiblesse de ce dernier réside dans la partie vidéo. En effet, le KMI33 intègre une puce 53 Savage 4 qui ne possède pas la puissance nécessaire pour faire fonctionner correctement les jeux d'aujourd'hui. Chez Intel, le constat demeure identique avec le i815. Fort de ses processeurs graphiques tels que le GeForce 2 et plus récemment le GeForce 3, nVidia a su développer une plate-forme très performante pour le PC. Son expertise dans le monde du chipset a déjà commencé il y a quelque temps avec sa participation dans le projet Xbox. Le nForce est composé de deux puces : l'IGP (Integrated Graphic Processor) et le MCP (Media Communication Processor). La première intègre une variante du GeForce 2. Tandis que la deuxième pourra être équipée de tout un

## INFOS

**Nom :** nForce  
**Constructeur :** nVidia  
**Caractéristiques techniques :**  
 Conçu pour processeur AMD 150 (500 et 666 MHz)  
 Vidéo intégrée (graphique GeForce 2 MX)  
 Audio AC97 encoder et décodeur Dolby Digital 5.1  
 Réseau 10/100 Mbps

**Avec le chipset nForce, il sera possible de proposer des PC entrée de gamme avec une 3D très performante.**

**■ PUISSANCE** Les performances du nForce dépassent de loin tout ce qui a pu être fait en vidéo intégrée.



**■ PARTOUT** Tous les grands constructeurs de cartes mères proposeront très rapidement un modèle équipé du nForce. Encore un peu de patience...

ensemble de fonctions multimédia dont un moteur audio capable d'encoder en Dolby Digital 5.1 en temps réel. La principale innovation vient du bus qui relie l'IGP et le MCP. En effet, nVidia a utilisé le nouveau système développé par AMD : l'Hypertransport. Ce dernier permet un échange de données à très haute vitesse, environ 800 MB/s. La mémoire utilisée est de la DDR, ce qui permettra d'obtenir de très bonnes performances générales.

## Les performances

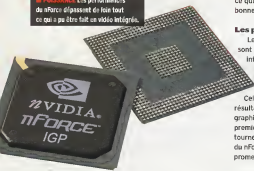
Les performances graphiques sont d'après nVidia légèrement inférieures à celles d'une

GeForce2 MX. Elles se situent entre une GeForce 2 MX 200 et une GeForce 2 MX 400.

Cela augure donc de très bons résultats pour un contrôleur graphique intégré. D'après les premiers jeux que nous avons vu tourner sur des machines équipées du nForce, cela paraît plutôt prometteur. Ainsi, Quake III Arena,

avec une résolution de 1024 x 768, atteint pratiquement le même résultat qu'avec une GeForce 2 MX. Mais lors de la démonstration, les pilotes n'étaient pas finalisés. Gageons que les performances s'amélioreront encore. Par ailleurs, nVidia veut absolument simplifier la vie des utilisateurs. Ainsi, il n'existera toujours qu'un seul pilote pour toute la gamme nVidia. Même les fonctions réseau et son du MCP seront contenus dans ce même pilote.

Le prix du nForce devrait avoisiner celui des chipsets 761 d'AMD. Les cartes mères équipées du nForce auront donc un prix assez élevé de l'ordre de 1 500 à 1 800 francs. En revanche, les assembleurs pourront réaliser des configurations avec des Duron très compétitives en terme de rapport prix-performance. Les premières cartes mères équipées du nForce et les pilotes finalisés devraient voir le jour au mois de novembre. ■





# edge of chaos

## INDEPENDENCE WAR 2

"Visuellement, I-War 2 représente une des plus belles claques réservées à un joueur : l'espace n'a jamais été aussi beau !"  
PC Jeux 85 %

"Un jeu magnifique, gigantesque et intelligent.  
Rien que ça !" 90 % JOYSTICK

"I-War 2 est déjà une référence du genre."  
CHOIX DE LA REDACTION, Jeux Vidéo Magazine 17/20

"Un jeu rare et flamboyant"  
PC Team 92 %

UNE AVENTURE EPIQUE AUX CONFINES DE LA GALAXIE.  
LE SORT DE L'UNIVERS EST ENTRE VOS MAINS.



[www.edgeofchaos.net](http://www.edgeofchaos.net) [www.independencewar2.com](http://www.independencewar2.com)

© 2001 Edge of Chaos Inc. All rights reserved. Published by Atari Inc. Atari and the Atari logo are trademarks of Atari Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.





# Le Frag Nomade

**Dell Inspirion 800 UT 1 GHz** | Le premier portable pour jouer.

Jusque-là, l'ordinateur portable était une tentation sérieuse pour le joueur nomade, mais la partie graphique et notamment le 3D n'étaient pas à la hauteur. Du coup, la plupart des jeux à la mode étaient exclus d'office. Dell innove en nous proposant le premier portable conçu pour les joueurs.

Guy Dupont est dans des sales draps. Il habite à Caen dans une belle maison, mais il vient de trouver son premier emploi à Paris où il a loué un studio. Du coup, cruel dilemme, où va-t-il installer son PC pour jouer ? À Paris, pour les longues soirées dans le studio ou à Caen pour le week-end ? Et qu'en est-il des six heures de train hebdomadaire ? Le drame se noue, Guy Dupont va-t-il devoir renoncer à sa passion pour le Frag ? Non, car Dell va lui sauver la mise ! Les portables sont de plus en plus puissants, mais le 3D reste le parent pauvre et exclut littéralement tous les jeux d'action récents. Or nVidia vient de sortir la version mobile du GeForce 2, le Go. Il restait aux constructeurs à l'intégrer dans un portable qui resterait abordable pour les joueurs que nous sommes. C'est Dell qui a construit cet objet de convoitise en premier : l'Inspirion 8000 UT. Il faudra tout de même déboursier 21 500 francs pour acquérir cette merveille, mais bon, quand on aime, on ne compte pas !

## Une bête de course

Les spécifications techniques de ce portable laissent rêveur. Il est architecturé autour d'un processeur Pentium III 1 GHz, dispose de 128 Mo de RAM et intègre surtout le chip 3D GeForce 2 Go associé à 32 Mo de

### INFOS

**Nom :**  
Inspirion 8000 UT  
**Constructeur :**  
Dell  
**Caractéristiques techniques :**  
Pentium III 1 GHz,  
128 Mo de RAM,  
processeur 3D GeForce  
2 Go avec 32 Mo de  
DDR, écran dur 20 Go  
lecteur de DVD, écran  
TFT 15 pouces, son  
stéréo, modem 56 K.  
**Prix :** env. 21 500 F  
**Note :** 17/20

**L'ordinateur portable s'intéresse enfin aux joueurs avec une 3D digne de ce nom.**

mémoire DDR, de quoi voir venir. Au niveau performances, on se situe aux alentours d'un GeForce 2 MX, peut-être 10 % en dessous d'un GeForce 2 MX 400. Pour jouer en grand large, l'écran TFT affiche 15 pouces avec une résolution maximale de 1600 x 1200 ! Le confort visuel est excellent à condition d'être bien en face. La rémanence est tout à fait acceptable et on peut jouer aux quake-like sans gêne visuelle. Le son est restitué en stéréo par deux enceintes, d'excellente qualité pour un portable, signées Harman Kardon. Le disque dur affiche une capacité de 20 Go en 5 400 tours et s'avère assez vélocité pour un portable. Le lecteur de DVD intégré BX permet de regarder des films dans d'excellentes conditions vu la qualité du son et de l'affichage. Il y a même des sorties AC3 et TV pour se connecter à un ensemble home cinéma. Sur le devant, vous avez deux bales multifonctions qui accueillent d'origine le lecteur de disquette et une batterie Lithium-ion.

**■ FORMULE :** Cet ordinateur portable est le premier à offrir de bonnes conditions de jeu pour le 3D.

L'autonomie en jeu est d'environ une heure. Il est donc fortement conseillé d'enlever le lecteur de disquette pour installer une deuxième batterie facturée 600 francs. Vous arrivez alors à deux heures ce qui est acceptable. Il en faudra une troisième à Guy Dupont pour tenir tout le trajet jusqu'à Caen. L'encombrement n'est pas monstrueux au vu des performances, et le poids est dans la norme avec 3,3 Kg. Côté connexion, rien n'a été oublié et vous disposez même d'un port Fire Wire et d'un modem 56k.

## Et les performances ?

Il ne faut pas se leurrer, on n'arrive pas aux performances d'un ordinateur de bureau de puissance équivalente, mais c'est tout de même impressionnant. Quake III en 1024 avec tous les détails à fond affiche 52,6 images par seconde ce qui permet de jouer dans de bonnes conditions, et tous les derniers jeux fonctionnent parfaitement ce qui représente un exploit pour un portable. En gros, on a l'équivalent d'un PC de bureau équipé d'un Pentium III 700 et d'une GeForce 2 MX. Vive le progrès ! ■



**■ PRATIQUE** Ces boutons vous permettent de piloter un film DVD sans avoir recours aux menus. Très pratique.



# LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE

SIMULATION

FANTASTIQUE

PARIS - 28-29-30 SEPTEMBRE 2001



ESPACE AUTEUIL - PLACE DE LA PORTE D'AUTEUIL - PARIS 16<sup>e</sup>

METRO MICHEL-ANGE-AUTEUIL

DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 60 F / 0,45 €

POUR TOUTE INFORMATION :

IND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01 49 91 75 12 - FAX : 01 49 91 75 32

[HTTP://WWW.MONDEXPO.COM/MONDEDUJEU/](http://www.mondeexpo.com/mondedujeu/)



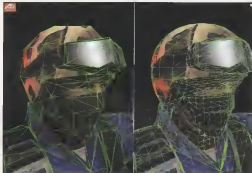
# Le Radeon 8500

**La technologie Truform** | Le cœur du nouveau processeur 3D d'ATI.

Le fabricant canadien ATI reste le seul constructeur de processeurs 3D à pouvoir affronter nVidia sur le plan technologique. En présentant la technologie Truform quelques mois avant le lancement officiel de sa prochaine puce, ATI veut faire monter la sauce et convaincre les développeurs d'utiliser cette technologie qui offre une qualité visuelle impressionnante.

Le déficit d'image d'ATI dans la 3D jeu commence sérieusement à peser sur les ventes et la qualité des produits. nVidia, non content d'offrir un cycle de développement technologique très court, intègre depuis plusieurs années une politique de support développeurs très forte. De fait, les cartes nVidia sont toujours perçues comme technologiquement plus avancées que celles d'ATI. C'est pourquoi ATI dévoile aujourd'hui une technologie qui ne sera pleinement exploitée que dans son prochain processeur R200 (Radeon 8500) disponible d'ici octobre. Le Truform que l'on pourrait traduire par « apparence réelle » est une technologie qui permet d'obtenir des objets d'un réalisme incroyable en augmentant le nombre de polygones. Les objets sont alors complètement lisses, dépourvus d'arêtes et offrent une apparence extraordinairement fluide et vivante. Regardez les photos des dauphins pour apprécier par vous-même.

**La technologie Truform offre un aspect visuel incroyable sans perte de vitesse : une nouvelle voie pour la 3D jeu.**



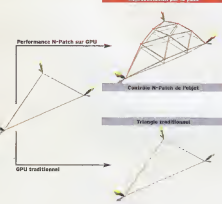
**NATUREL** Un personnage créé à N-patches, le niveau de détails est surprenant.

La technologie Truform consiste à augmenter la géométrie des objets en multipliant par dix le nombre de triangles qui composent un modèle. Toutefois malgré l'AGP 4X et les fonctions de transformation géométrique (T&L), augmenter le nombre de polygones d'une scène 3D reste délicat. En effet, le bus AGP constitue un goulot d'étranglement pour le transit de ces informations. Les ralentissements sont fréquents avec les techniques qui proposent de faire passer toutes les coordonnées des triangles via le bus AGP. Outre

les informations concernant la géométrie, de nombreuses données concernant les textures et l'éclairage doivent également transiter par le bus. Avec une bande passante de 1 Go/s, le bus AGP 4X est vite saturé et le bus AGP 8X n'est pas encore d'actualité. Toutefois, avec l'arrivée de DirectX 8, ce problème peut être contourné avec de nouveaux types de triangles qui composent les polygones, les High Order Surfaces ou N-Patches. Ils utilisent des algorithmes pour augmenter le nombre de triangles en les subdivisant au sein du processeur graphique.

Représentation par la puce

Image finale



**N-PATCHES** Voici comment rendre l'objet plus complexe sans modifier l'approche de la 3D.

## Vive les surfaces courbes

Les N-patches sont composés de trois sommets du polygone à définir et d'un ensemble de coordonnées pour chaque sommet. Elles permettent d'obtenir une surface courbe à l'aide de courbes de Bézier en lieu et place de la surface plane du polygone. Cela permet donc de définir des points de contrôle qui seront à la fois utilisés pour la géométrie, mais également pour les textures et l'éclairage. Avec cette technique, l'économie en bande passante est énorme puisque l'on ajoute simplement une information pour chaque sommet (voir schéma). N'oublions pas que tous ces calculs sont effectués au sein du processeur graphique et pas par le CPU. Ces surfaces courbes représentent depuis longtemps un défi pour les





■ **RÉALISME** Les deighins, nourris au N-Patches, offrent un réalisme incroyable.

développeurs puisque déjà Intel et ses instructions SSE avaient proposé de telles améliorations sans que cela n'ait un impact significatif. Espérons qu'ATI arrivera à convaincre les créateurs de moteurs 3D.

#### Les outils disponibles

Le principal argument d'ATI en faveur des N-Patches est la simplicité d'utilisation. En effet, transformer un modèle 3D existant au format compatible N-Patches s'effectue à l'aide de plug-in pour 3D Studio ou ATI met à disposition sur son site Web. Il est donc tout à fait possible de mettre à jour un moteur 3D existant en modifiant simplement les modèles sans réécrire le code pour les déplacements ou la physique. L'autre aspect essentiel des N-Patches sera le niveau de détails. En fonction de la puissance du PC, il est possible de jouer sur la complexité pour disposer d'un affichage plus ou moins fluide ou plus ou moins détaillé.

La technologie TriPatch d'ATI ne repose toutefois que sur l'utilisation approfondie des shaders disponible sous DirectX 8. Du côté de nVidia, on met en avant une autre technologie concurrente, les RT Patches qui offre selon nVidia un meilleur aspect visuel. Bien évidemment, le GeForce 3 sera

optimisé pour les RT Patches tandis que le Radeon 8500 le sera pour les N-Patches. Reste toutefois que ce sont les développeurs qui choisiront la technique la plus adaptée à leurs besoins. D'ailleurs d'autres fonctions programmables qui exploitent les possibilités de DirectX 8 vont certainement voir le jour. Néanmoins, avec ces nouveaux processeurs entièrement programmables, ATI et nVidia vont proposer des fonctions de calcul avancé qui modifieront grandement l'approche de la 3D.

#### Le Radeon 8 500 arrive...

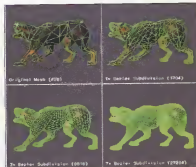
Parlons donc justement du prochain processeur d'ATI et des derniers rumeurs, puisque pour le moment, il n'a toujours pas été annoncé. Le Radeon 8 500 sera un processeur entièrement destiné à DirectX 8 et OpenGL. La finesse de gravure sera de 0,15 micron et la cadence de fonctionnement de 250 MHz ou 300 MHz. Il supportera les vertex et pixels shaders programmables ainsi que la technologie hydraulion qui autorise le multimonitor. Le Radeon 8 500 disposera de quatre unités de rendu capables de traiter deux textures à la fois. L'annonce devrait avoir lieu en septembre avec une disponibilité pour octobre.

■ **AVEC DU SANS** Des exemples de modèles sous Quake : à gauche les modèles normaux, à droite ceux dopés au N-patches.



**Avec le Radeon 8 500, ATI compte bien reprendre le leadership technologique en matière de 3D ludique.**

De plus ATI vient d'adopter une politique à la « nVidia » en vendant maintenant directement ses processeurs graphiques à tous les constructeurs de cartes 3D du marché. Ainsi, de nombreux assembleurs taiwanais ont déjà à leur catalogue des cartes à base de processeur Radeon et risquent bien d'offrir du Radeon 8 500 au meilleur prix. La rentrée sera chaude et le retour d'ATI face à nVidia sera salutaire pour le consommateur. ■



■ **N-PATCHES** Les trois sommets du polygone et les coordonnées qui déterminent les informations pour la création des courbes de Bézier.



## Logitech Attack 2

Avec le Wingman Attack 2, Logitech reloque son joystick entrée de gamme. La forme et la prise en main n'ont pas changé. L'ergonomie et le maniement sont donc toujours aussi excellents. Seul le plastique du manche fait un peu cheap. Pour ce prix d'environ 200 francs, pas d'extravagances, juste une manette des gaz qui se manie très bien et six boutons. La connexion se fait désormais en USB et la reconnaissance est automatique. Si vous vous limitez aux jeux d'action, vous serez bien

servi avec cette manette universelle. ■

16  
20



■ **SOBRE** Un design presque austère pour cette excellente manette entrée de gamme.

## Seagate Barracuda 40 Go

Voilà un disque dur de taille respectable qui bénéficie des derniers raffinements technologiques. Le Barracuda ATA III tourne à 7 200 tours par minute (norme UDMA 100). Son temps d'accès de 9,7 millisecondes et son taux de transfert maximal de 41 Mo par seconde le placent dans la bonne moyenne. Fait notable, il est particulièrement silencieux. Sa taille respectable de 40 Go devrait largement suffire à installer tous vos jeux. Proposé

au prix attractif de 1 600 francs, il s'agit d'une bonne affaire. ■

15  
20



■ **SILENCE** Ce disque dur de 40 Go se distingue par son silence de fonctionnement.

# Talents gâchés

**Logitech Action Pad** | Bonne à tout faire ?

Logitech, qui propose déjà une large panoplie de pads, sort pourtant encore un nouveau modèle milieu de gamme. L'Action Pad, c'est la bonne à tout faire de la manette : pas de fioritures mais apte à toutes les tâches. Pour cela, il dispose de huit boutons, un mini-joystick analogique et une manette des gaz sous forme de curseur. Le pad peut aussi servir pour des jeux de voitures ou d'action qui ne réclament pas obligatoirement un joystick dédié. Malheureusement, Logitech a pris pour modèle la mauvaise branche de sa gamme, celle à l'ergonomie douteuse. Le corps anguleux n'est pas agréable à la prise en main, la croix directionnelle trop incrustée dans la manette ne se manie pas avec précision et les boutons ne se distinguent pas bien. Le joystick est auto-calibré, mais pas très précis à l'usage, sans compter

### INFOS

**Nom :** Wingman Action Pad  
**Constructeur :** Logitech  
**Caractéristiques techniques :** Cardboard, technique : pad USB, 8 boutons, manette des gaz mini joystick analogique  
**Prix :** env. 200 F  
**Note :** 9/20

qu'il est trop loin du doigt en position incliné. La manette des gaz est trop molle pour être précise et mal placée. Il n'y a que la connexion USB et les pilotes unifiés Logitech qui rattrapent les dégâts. ■



■ **ANGULEUX** À l'image de son design anguleux, l'Action Pad n'est pas un modèle d'ergonomie.

# Flat is beautiful

**Enceintes Philips A 3500** | Le son 3D dans les jeux.

Ce sont de bien curieux Ovni que Philips lague sur notre PC. Les quatre satellites sont plats et ne pèsent que quelques grammes, le caisson de basse en bois affiche un X mystique et il n'y a aucun réglage apparent. Tout se passe sur une télécommande. L'avantage réside dans la mobilité, l'inconvénient, c'est de ne pas voir les niveaux. Heureusement, il existe des pré-réglages pour le jeu, la voix et la musique. La restitution est typique des enceintes plates. La présence et la séparation est bonne, mais il n'y a pas de médium et le son est trop clair voire métallique. L'énorme caisson de basse muni d'un système d'amplification pompeux du nom de WOXX ne parvient pas à équilibrer

l'ensemble. En revanche, la puissance est suffisante et même à fond il n'y a pas de saturation. Dans les jeux auxquels un système 4.1 se destine en premier lieu, le rendu n'est pourtant pas mauvais. L'absence de médium gêne moins et la localisation des bruits est excellente. Par contre, les basses ne sont pas assez puissantes, notamment pour les explosions. La qualité globale pour un usage jeu est acceptable, mais le prix de 1 500 francs est excessif. ■

### INFOS

**Nom :** A 3500  
**Constructeur :** Philips  
**Caractéristiques techniques :** quatre satellites plus un caisson de basse, récepteur mini jack, puissance globale de 60 Watts, télécommande  
**Prix :** env. 1 500 F  
**Note :** 12/20

■ **DESIGN** Le look high-tech de ces enceintes plates ne défigure pas votre bureau.





**Corporate Governance**

[illegible]

© 2004 by the author. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without permission in writing from the author.





## Ergenic Gameboard

**P**assionnés de skateboard, voici l'accessoire ultime pour jouer à Tony Hawk. Le Gameboard est une véritable planche qui se connecte sur le port USB sans pilotes. Elle est ensuite reconnue comme un joystick. Vous montez dessus et les mouvements latéraux comme ceux vers l'avant et l'arrière sont répercutés dans le jeu. L'accélération s'effectue grâce à une petite télécommande. Au début, on se casse la figure, dans le jeu comme dans la réalité, mais avec de l'habitude on s'y fait et on se prend vraiment pour un pro. Ce n'est pas donné (env. 400 F), mais très fun. Les fans de skate s'écarteront ! ■

14  
20

■ **FUN** Les amateurs de skateboard seront ravis de pouvoir s'adonner à leur passion.

## Western Digital 80 Go

**W**estern Digital se place à nouveau sur le haut du pavé en lançant le Caviar WD800BB. Ce disque dur affiche une vitesse de 7 200 tr/m et une interface UDMA100. Les performances de ce disque dur se situent dans la moyenne, avec un temps d'accès moyen de 12 ms et un taux de transfert moyen de 31 Mo/s en lecture et 19 Mo/s en écriture. S'il s'agit là d'un bon disque pour toutes les personnes avides d'espace, en revanche il contiendra tout juste les aficionados de vitesse de pointe. Avec un prix inférieur à 2 500 francs, le Western Digital reste un bon choix pour qui veut augmenter de façon conséquente la capacité de

stockage de son ordinateur. ■

15  
20

■ **CAVIAR** Le disque dur WD800BB propose un espace disque important avec des performances correctes.

# La 3D pour tous

**Elsa Gladiac 511 PCI** | Un upgrade pour certains PC.

### INFOS

**Nom :** Gladiac 511 PCI

**Constructeur :** Elsa

**Caractéristiques techniques :**

300 PCI processor

Nvidia GeForce 2 MX

450 à 250 MHz, 32 Mo

de SDRAM à 166 MHz

TV out

**Prix :** env. 900 F

**Note :** 17/20

**T**ous ceux qui ont acheté un PC avec un chipset graphique intégré Intel i810 n'ont pas de port AGP. Du coup, pas d'upgrade 3D possible. Heureusement qu'Elsa ne vous

oublie pas! Le Gladiac 511 PCI est architecturée autour du processeur 3D nVidia GeForce 2 MX 400. Il est cadencé à 200 MHz. Accompagné de 32 Mo de SDRAM à 166 MHz, vous pourrez faire face à tous les jeux du moment.

Les performances restent équivalentes au GeForce 2 MX, excellentes tant que vous ne dépassez pas une résolution de 1024x768, ce qui n'est déjà pas si mal. Il y a même une sortie télé pour ceux que ça tente. Il faut tout de même tempérer cet enthousiasme en fonction de votre PC. Pour exploiter correctement la puissance de cette carte, il faudra un processeur cadencé au moins à 400 MHz et 500 ou plus serait préférables. En dessous, il vaut mieux économiser et changer le PC. Dans son infinie bonté, Elsa vous livre un logiciel pour lire les DVD vidéo et le jeu Pro Rally 2001. ■

■ **RENOVATION** La carte 3D Elsa Gladiac 511 PCI remplace à flot les PC qui n'ont pas de port AGP.

# Carte de Bricolo

**Carte mère Abit TH7-Raid** | Overclocking et Pentium 4.

### INFOS

**Nom :** TH7 RAID

**Constructeur :** Abit

**Caractéristiques techniques :**

chipset Intel i850

pour processeur Pentium 4

4, 5 sans PCI 1 AGP

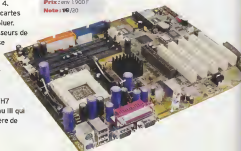
UDMA100, six slots, 3 ports USB

**Prix :** env. 1 000 F

**Note :** 16/20

réglage de fréquence du processeur. La version RAID de la carte permet de brancher jusqu'à 8 périphériques IDE. Les tests ont démontré une excellente stabilité de la carte, même avec un « boost » de la fréquence processeur. La TH7 est disponible pour moins de 1 900 francs. ■

**L**e catalogue de chaque constructeur de cartes mères ne comporte que très peu de références pour le Pentium 4 d'Intel. À cela deux explications. La première : pour le moment, il n'existe qu'un seul chipset disponible sachant gérer le Pentium 4 ; la seconde : d'ici au début de l'année prochaine sortira une nouvelle version du Pentium 4. Le socket sera différent, les cartes devront donc également évoluer. Pour tous les actuels possesseurs de Pentium 4, Abit nous propose une excellente carte. Et comme à l'habitude, le BIOS a été étudié pour offrir les meilleures possibilités d'overclocking pour les plus bricoleurs d'entre vous. La TH7 dispose du système SoftMenu III qui reste une référence en matière de









# Flashpoint final

**Operation Flashpoint** | 40 missions pour anéantir la pourriture communiste !

Apparemment, les Russes vont rarement au cinéma. Sinon, ils sauraient que les Américains gagnent toujours à la fin du film. Mais non, ils persistent bêtement à mettre une balle dans la tête du troufion yankee que vous êtes, à exploser votre beau tank Sherman ou à descendre votre hélicoptère en flammes. Incroyable ! N'hésitez donc pas à jeter un oeil sur ces pages pour que le bon droit (synonyme des États-Unis) triomphe comme de juste !

## 1 TRAINING

Je ne vous ferai pas l'affront de vous dire comment passer cette « mission ». Par contre, écoutez bien les ordres et exécutez-les au bon moment, ou vous risquez, à cause d'un bug, de devoir recommencer la mission.

## 2 FLASHPOINT

Cette mission n'est pas trop ardue, puisque vous devez éliminer ce que les tanks n'ont pas tué. Suivez attentivement les ordres de votre chef d'escouade et avancez en rampant pour éviter d'offrir une belle cible à l'ennemi. Utilisez les buissons et les arbres pour vous dissimuler à l'ennemi.

## 3 COMBINED ARMS

Pendant l'avancée vers l'objectif, ne vous placez pas en avant de votre escouade, car l'ennemi tirera sur le soldat de tête (celui qu'il aura aperçu en premier). Autant que ce ne soit pas vous ! Restez à la périphérie du village, car des tanks russes ne vont pas tarder à

**En tant que chef de char, désignez toujours à votre mitrailleur les soldats équipés d'armes antichar en priorité.**

faire leur apparition. Vous pourrez ainsi vous replier beaucoup plus facilement que si vous vous étiez positionné dans le village.

## 4 CAMPING

Suivez scrupuleusement les ordres que vous donne le sergent jusqu'au moment où vous devrez inspecter une partie de la forêt. Rendez-vous alors sur les coordonnées CH50 et tournez-vous pour voir passer trois soldats russes. Éliminez-les, puis allez vers la lisière au sud de la forêt pour supprimer un Spetz Naiz (unité d'élite russe). Si vous vous retrouvez sous le feu d'autres unités ennemies, restez à couvert jusqu'à ce que le M13 fasse le ménage.

## 5 ALERT

Dans la tente toute proche, vous pouvez mettre la main sur un M60. Il possède un chargeur et une cadence de tir supérieurs au M16, mais nécessite d'être couché pour pouvoir être utilisé efficacement. À vous de voir. Montez ensuite dans le M13. Au front, surveillez bien les flancs et les abords des forêts pour surprendre toute unité ennemie qui tenterait une attaque à revers.

## 6 MONTIGNAC MUST FALL

Cette mission, qui se déroule sans le moindre problème au début, empire au fur et à mesure que toutes les unités autour de vous sont abattues. La prise de Montignac se déroule sans difficulté, mais vous avez ordre de vous replier, puis de battre en retraite en passant par Provins. Ne restez pas près du camion de





DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**



**LA  
PLUS**



**61000**  
écrans minitel

**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**

composez  
sur votre Minitel



les nouveautés  
les anciens jeux

tout pour  
vous débarrasser

**3615**

**ASTU**

**3615**

**SOLU**

WAPC (ouverture 24/24) 1 min

**LA BANQUE N°1 EN EUROPE**

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



transport, puisque, quoi que vous fassiez, il sera automatiquement détruit par un Hind, tout comme l'hélicoptère de transport venu à votre rescousse. Dès que possible, allez vous cacher dans la forêt toute proche. Note : si vous ne réussissez pas à prendre Montignac, vous passerez alors à la mission 7b, « Strange Meeting ».

## 7A AFTER MONTIGNAC

Vous êtes maintenant seul derrière les lignes ennemies, alors que l'Otan évacue l'île. Groupes ! Pour cette mission, n'attaquez que les ennemis qui vous ont repéré. Inutile de vous acharner à tirer sur toute une escouade au loin, puisque vous ne feriez qu'améliorer vos chances de vous faire cribler de balles. Dès le début, jetez-vous au sol et avancez vers le sud-ouest en vous méfiant du soldat qui va arriver du sud en courant. Si vous le tuez, vous en rencontrerez trois autres en DG55. Continuez à ramper dans la boue jusqu'à arriver en lisière du bois, en DF56. Attendez que les tirs se calment sur votre droite, puis prenez votre élan et courez pour aller vous cacher derrière les fourrés en DF57. Rampez alors en vous servant des buissons jusqu'en DG58. Foncez vers la forêt protectrice, puis rampez jusqu'en DH63.

Attention, des soldats inspectent le centre de la forêt. Sortez du bois en DH63, traversez la route en courant à en perdre haleine et foncez au point d'évacuation où... vous serez fait prisonnier.

## 7B STRANGE MEETING

Montez dans le camion et suivez le chemin que l'on vous indique. En descendant du véhicule, tuez le soldat équipé d'une arme antichar qui se trouve posté à l'orée du bois en CJ64. Prenez son arme. Continuez le long du bois et soutenez votre escouade sur le flanc gauche. Attention au sniper qui rôde. Placez-vous ensuite sur le flanc droit, car c'est par là qu'attaquera une patrouille russe. Allez ensuite sur la colline (coordonnées DC69) et abattez les Russes arrivant par la vallée. Aux environs de Morton, votre escouade sera inévitablement anéantie. Si le BMP est à portée, faites



■ **PROTECTION RAPPROCHÉE.** Escortez les civils jusqu'au point d'évacuation le plus proche. Action générique ou simple propagande ?

## CHEAT CODES

### Startopia

Pendant que vous entrez les cheats, pressez et maintenez F11. CLIVERDOLZ simule un écran de Spectrum. Rongez le code deux fois de plus pour retrouver votre écran initial. RSHIFTSCUZE RCAM vous met dans la peau d'un Scuzzie. Utilisez la clavette numérique pour passer de l'un à l'autre.

donc usage du RPG que vous vous êtes coté jusqu'ici. Continuez ensuite vers l'est en évitant Morton, puis dirigez-vous vers le nord en passant d'un bois à l'autre jusqu'au point d'évacuation.

## 8 RESCUE

Avancez-vous jusqu'au buisson devant vous et couchez-vous. Repérez ensuite les soldats à l'est, au centre et à l'ouest du village. Quand l'attaque est lancée, tuez les premiers soldats et foncez vers le sud pour prendre à revers les quelques ennemis restants. Attirez-les vers le camion qui arrive par le nord. Lorsque vous devrez quitter votre transport, restez au niveau des civils et surveillez l'est et le sud, c'est de là qu'arriveront les ennemis.

## 9 UNDERCOVER

Pour cette mission, vous devrez au début vous contenter de vous faire passer pour un chauffeur ordinaire. Restez donc sur la route et n'accélérez pas outre mesure. Au deuxième barrage, vous serez repéré et devrez foncer vers le sud pour rejoindre les ruines du château où se trouve le chef de la résistance.

## 10 NIGHT PATROL

Juste après le passage du sergent et la sauvegarde automatique, placez-vous au bord du campement près des fils de fer barbelé et regardez vers l'est et le MI13 pour voir arriver les deux Spetz Natz. Tuez les deux soldats avant qu'ils n'aient pu déposer des charges près du véhicule, puis lancez une fusée éclairante pour avoir du renfort.

## 11 HOLD MALDEN

Courez vers la mitrailleuse postée au sud juste devant vous et tirez sur les soldats venant de l'ouest. Attention à ne pas toucher les membres de votre escouade. Dès qu'il n'y a plus d'ennemis en vue ou que les munitions de la mitrailleuse sont épuisées, repartez vers le nord en vous abritant derrière les sacs de sable et en tirant sur les soldats ennemis traversant le village au sud. Repérez-vous ensuite vers le nord en ignorant les parachutistes : ceux-ci ne seront dangereux qu'une fois qu'ils auront atteint le sol.

## 12 DEFENDER

Placez les mines à une cinquantaine de mètres les unes des autres, de manière à ce qu'un tank n'en fasse



■ **PAS TRÈS DISCRETS...** Surveillez bien le MI13 pour apercevoir et abattre les deux Spetz Natz qui vont tenter de le saboter. En cas d'échec de sa protection, la mission sera compromise.









pas exploser deux. Placez la dernière mine à une centaine de mètres : quand les tanks seront attaqués, ils quitteront la route, mais y retourneront cinquante mètres plus loin. Prenez le LAW et des munitions (chargez-le d'ailleurs tout de suite) dans les caisses, puis couchez-vous et regardez l'endroit où vous avez posé les mines. Surtout, ne vous éloignez pas des caisses, car vous y collecterez des munitions au fur et à mesure de vos tirs. Laissez passer la Jeep sans lui faire le moindre mal. Quand les tanks arrivent, laissez les premiers exploser sur les mines, puis tirez sur les autres à coup de LAW sans discontinuer. Une fois qu'ils sont tous détruits, restez quand même sur vos gardes, puisque quelques membres d'équipage ennemi ont peut-être survécu. Repliez-vous vers le nord jusqu'à pouvoir grimper dans le MH3.

## 13 TANK TRAINING

Cette mission n'est pas trop difficile, puisque vous devez vous habituer au maniement d'un tank. Profitez-en donc pour vous signaler deux ou trois choses utiles. Tout d'abord, la vue externe (supr sur le clavier numérique par défaut) est la plus pratique, bien qu'indubitablement la moins réaliste. Les puristes lui préféreront donc la vue interne (V) qui reste très jouable. Consultez souvent l'image représentant votre tank en haut à gauche de l'écran, puisqu'elle peut vous donner de nombreuses indications : disponibilité de l'arme actuellement utilisée, dégâts subis dans les diverses zones, etc. N'oubliez pas non plus de vérifier l'état de vos hommes ; si le tireur est mort, il va avoir du mal à actionner la mitrailleuse... Prenez alors sa place.

## 14 BATTLE AT NOUAD

Cette mission est pour vous l'occasion d'apprendre un point essentiel : le choix des cibles. Désignez toujours les tanks et les soldats équipés d'armes antichars en priorité à votre tireur ; les BMP doivent aussi être considérés comme une menace puisqu'ils

disposent d'un armement antichar léger. Habituez-vous à consulter votre radar (en haut de l'écran) : les points verts représentent vos alliés, les blancs les véhicules neutres (innocents ou détruits) et les rouges les ennemis. Dès que l'un de ce dernier type de point apparaît sur le radar, placez votre curseur dessus et faites un clic droit : vous sélectionnez ainsi la cible, ce qui vous permet de savoir de quoi il s'agit. Sélectionnez ainsi vos cibles pour détruire d'abord les plus dangereuses.

## 15 INTERDICTION

Gardez la direction du début de mission et avancez pour apercevoir un petit groupe de trois hommes. Abattez-les tous en commençant par ceux qui sont



■ **UNE SÉCURITÉ TOUTE RELATIVE** N'oubliez pas que, même derrière des sacs de sable, vous n'êtes pas à l'abri d'un abus de char. Accroupissez-vous pour être moins visible.



# FROM DUSK TILL DAWN

## UNE NUIT EN ENFER

30 JEUX  
À  
GAGNER !

Public Adulte  
CONSEILLÉ  
à moins de  
16 ans

16  
ANS

& wanadoo

DIMENSION

13<sup>ème</sup> RUE  
DISTRIBUTION EXCLUSIVE





## CHEAT CODER

### Max Payne

Pour pouvoir accéder à la console, vous devez lancer maxpayne.exe avec la ligne de commande « developer ». Une fois que le jeu est en mode développeur, vous pouvez accéder à la console avec F12. Voici les codes disponibles :

**codcr** : mode God, toutes les armes, munitions illimitées, etc.

**god** : mode God

**mortal** : coupe le mode God

**getallweapons** :

toutes les armes

**getinfiniteammo** :

munitions infinies

**noclip** :

passer-murailles

**noclip\_off** :

coupe le mode

passer-murailles

**getbullettime** :

la barre de Bullet

Time se remplit

toute seule

**getpinkkillers** :

8 pinkkillers

**c\_addhealth**

(100) : ajoute

100 points de vie

**jump40** : sauter

plus haut

**SetWounded**

State : animations

du blessé

**SetNormalState** :

animations

normales

Toutes les armes

et les objets

Utilisez la

commande get :

GetBaseballbat

GetBeretta

GetBerettaDual

GetDualBeretta

GetDesertEagle

GetSawedShotgun

GetPumpShotgun

GetJackhammer

GetGraham

GetGrahamDual

GetDualGraham

GetM15

GetColtCommando

GetMolotov

GetGrenade

GetM79

GetSniper

GetHealth

GetPaniclers

GetBulletTime



**IN A LIEU SURPRISE** Ce tank va dans un instant rouler sur une mine. Sortez ensuite la lance-missiles pour vous occuper de ses trois ennemis.

debout, puis ceux assis par terre (il leur faut quelques fractions de secondes de plus pour être prêts au combat). Continuez à avancer vers le rebord, puis couchez-vous et commencez la descente.

Utilisez les buissons du secteur FH60 pour vous dérober aux regards ennemis. Éliminez, s'il le faut, des patrouilles ennemies, mais essayez au maximum de ne pas vous faire repérer. Posez une charge près du tank immobile, et une autre dans le buisson non loin : c'est à cet endroit qu'un second tank qui patrouille fait demi-tour. Commencez à vous replier vers le point d'évacuation, puis attendez que le deuxième tank atteigne le buisson pour faire sauter vos charges. Ordonnez alors à Deux et à Trois de faire de même.

Repliez-vous ensuite vers le nord jusqu'à la position fortifiée indiquant le début du territoire américain.

### 16 SPEARHEAD

Comme d'habitude, commencez par éliminer les soldats équipés d'armes antichars. Une fois que vous avez pris Lofisse, faites une pause pour aller soigner vos hommes et ravitailler ou réparer votre tank. Vous augmentez ainsi considérablement vos chances de terminer la mission en un seul morceau. Si possible, laissez les autres tanks passer devant vous. Vous pourrez ainsi voir d'où viennent les tirs effectués contre eux sans prendre trop de risques. De même, n'hésitez pas à vous servir du terrain à votre avantage : visez un tank ennemi avant de le voir, tirez dès qu'il est à portée,



**IN KING OF THE WORLD** Lorsque vous êtes juché sur votre char, n'oubliez pas que vous offrez une belle cible à l'infanterie...

RAM : "PARA QU'ES A YANKEE BR. NOUS AVONS UN NOUVEL ORDRE DE MISSION. NOTRE PATROUILLE SUR LA PLAGE A SIGNALÉ QU'UN JE REPUTE D'UN BR EN APPROCHE. L'ESQUADRE EST ATTAQUÉE. CHANGÉE DE DIRECTION POUR LES ASSISTER. A VOUS."

Chief (10)







**■ GRÎLE DE PLOMES L: M60**  
possède une cadence de tir soutenue,  
mais doit être utilisée couché pour  
être un tant soit peu précise.

1: "6, ENGAGER ENNEMI"  
1: "6, ENGAGER ENNEMI"  
6: "ATTAQUE EN COURS"  
1: "3, ENGAGER ENNEMI"  
6: "ATTAQUE EN COURS"

puls faites marche arrière pour vous remettre hors de vue des unités ennemies, le temps que votre tireur recharge le canon principal.

## 17 PATFINDER

Avancez vers l'est, jetez-vous au sol et mettez-vous en position de tir. Attendez que les autres membres de l'escouade ouvrent le feu, puis visez les Russes entourant le Shilka. Gardez un œil sur l'un de vos compagnons qui est armé d'un LAW pour pouvoir récupérer ce dernier le cas échéant. Faites-vous soigner par un infirmier avant de partir à l'attaque du deuxième Shilka, et mêlez-vous de l'escouade russe venant par la route est. Supprimez ensuite les deux soldats postés dans les tours près de la ville. Le Shilka se trouve aux coordonnées EF72, alors ne tardez pas à le détruire, car des tanks sont en approche par le sud. Placez-vous ensuite en EF71, derrière la cabane pour avoir un très bon angle de vue sur la ville et les soldats qui tentent de s'en échapper. Faites tout de même attention à ne pas vous faire repérer par les quelques tanks que doivent détruire les Cobras.

## 18 TANK RALLY

Vous allez maintenant vous retrouver aux commandes d'un M1A1. Ce tank, l'équivalent du T80 russe, est extrêmement résistant. Vous n'avez donc pas trop de souci à vous faire lors de cette mission, puisque la plupart des armes ennemies ne sont pas assez puissantes pour vous égarer. Donc, massacrez-les !

## 19 UNFINISHED BUSINESS

Là non plus, pas de difficultés particulières. Si vous suivez les ordres à la lettre, vous n'aurez même pas à croiser un seul ennemi !

## 20 TAKING COMMAND

Le principal objectif de cette mission est de vous familiariser avec le poste de chef d'escouade. Lorsque l'on vous ordonne de prendre position pour repousser

l'attaque ennemie, placez vos hommes derrière les sacs de sable, puis indiquez ceux qui sont équipés d'armes antichars de prendre pour cible les BMP, tandis que les autres membres de l'escouade font feu à volonté.

## 21 SCOUTING

Vous pouvez, au choix, vous taper le chemin à pied ou vous servir de la Jeep (bien que vous soyez dans ce cas plus vulnérable). Une fois le ménage fait, ordonnez à votre équipe d'être furtive et de ne pas ouvrir le feu. Montez tout en haut de la montagne et sortez les jumelles pour apercevoir la base ennemie en DE25. Retournez alors à votre base en évitant au maximum le contact avec l'ennemi, qui tentera de vous couper la route en passant par le nord.

## 22 TURNING THE TIDE

Cette mission est la première où vous pourrez choisir votre équipement : prenez donc un fusil de sniper ou un M16, mais surtout un lance-missile LAW pour pouvoir détruire les tanks (n'oubliez pas de prendre des munitions). Au début de la mission, restez sur place et tournez-vous vers l'ouest. Vous verrez une escouade russe avancer en colonne pour vous prendre à revers. Débarrassez-vous d'eux, puis continuez à avancer vers le nord. Vous verrez quatre soldats à la lisière de la forêt au nord-est. Continuez vers le nord-ouest et attendez de voir le camp ennemi pour lancer l'assaut général. Engagez bien le combat en détruisant dès le début un BMP. Poursuivez alors les quelques survivants jusqu'à la mer, sans prendre trop de risque (ce serait idiot de se faire tuer maintenant).

## 23 SABOTEUR

Gastovski est de retour, et doit cette fois détruire un dépôt de munitions et des tanks. Allez dès le début vers l'ouest en traversant la route après le passage de la Jeep, puis regardez vers le sud pour apercevoir et abattre une colonne de trois soldats aux abords du

**Si vous avez  
perdu de vue  
votre unité,  
faites « 5.5 »,  
pour que le  
chef d'équipe  
vous redonne  
sa position.**



ca se passe  
**comme ça**



**K-dô** chez  
tous les mois







**■ BRANCHARDIER !** Ce brave giron est toujours prêt à vous extraire au billa du corps. Tâchez donc de le garder en vie...

#### CHEAT CODES

##### Desperados: Wanted Dead or Alive

Pour activer le menu des cheats, pressez et maintenez SHIFT gauche, puis appuyez sur F11. Entrez les mots suivants pour activer les cheats :

**fidel castro :** montre les dialogues  
**epitaph :** contrôle l'affichage des conditions de victoire  
**clint :** termine le niveau en cours  
**jackal :** plus de munitions  
**show me all :** montre tous les objets

**holow man :** active/désactive l'invulnérabilité  
**timeless :** arrête le temps

**zeus :** appuyez sur Alt pour tuer tous les ennemis avec la lampe-torche

**medic :** active/désactive l'affichage de l'âge  
**whats my destiny :** active/désactive les briefings

**supersonic :** active/désactive l'affichage de la zone des sons  
**powerman :** nouvelle arme

**schneider :** quitter le jeu

village. Continuez à avancer en restant du côté ouest du village, une fois qu'un jeep et un BMP seront passés. Posez une charge près de la première caisse rencontrée, puis continuez vers le sud en tuant le garde qui patrouille au niveau du tracteur. Prenez une ou deux charges de la caisse placée à cet endroit et traversez de nouveau la route pour abattre le Spetz Natz et l'officier à l'arrière du troisième camion. Placez une charge et prenez un des camions. Si un BMP se présente, éloignez-vous et faites si possible sauter les charges pour le détruire lui aussi. Allez ensuite vers le sud avec le camion en prenant la route qui mène à Durras (les ennemis vous ignoreront), puis bifurquez vers l'ouest pour venir vous placer au sud de la base ennemie. Rampez ensuite vers les tanks innocents et posez des charges près de deux d'entre eux. Faites bien attention au tank et à la patrouille de trois gardes qui rôdent. Reportez ensuite vers le sud en rampant aussi vite que possible. Ne reprenez pas le camion et, une fois que vous aurez atteint le groupe d'arbres tout proche, faites sauter les charges et forcez vers la lisière de la forêt au sud. Les hélicoptères n'auront ainsi pas l'occasion de vous réduire en bouillie. La mission ne sera un succès que si vous avez détruit au moins deux chars.

#### 24 GUARDIAN

Pour protéger le convoi, vous feriez mieux d'utiliser la Jeep (très pratique pour la reconnaissance) et le M113 (blindé et bien armé). Ne prenez pas trop d'avance par rapport aux camions et passez par la route sud au carrefour. Si besoin est, n'hésitez pas à sacrifier vos hommes pour permettre aux trois camions de ravitaillement de passer.

#### 25 RETURN TO EDEN

En avançant vers la colline, surveillez bien la gauche de l'église, car c'est là que la plupart des Russes sont présents. Laissez les deux autres escouades prendre de bonnes positions avant de vous lancer à l'assaut. Une fois la colline prise, vous verrez un tank et un BMP arriver par la route. Prenez un lance-missiles russe et ordonnez à vos hommes de vous acharner sur le tank. Si le tank parvient sur votre position, placez-vous de manière à lui envoyer un missile par l'arrière, où le blindage est le moins résistant. Pendant que Charlie et Bravo se mettent en position, faites soigner vos hommes et ramassez toutes les armes antichars que vous pourrez trouver. Placez-vous ensuite entre Charlie

et Bravo, ordonnez aux hélicos d'intervenir, puis détruisez le Shulka et battez en retraite. Ordonnez alors l'attaque générale, tout en restant vous-même à couvert. Avancez vers l'aéroport une fois que toute résistance aura été anéantie.

#### 26 HIND ATTACK

Avancez à la lisière de la forêt vers le sud-ouest et tuez les deux gardes qui vous séparent de vos coéquipiers. Ordonnez-leur de rester debout et d'être discrets. La base secrète se trouvant à EGB5, allez vers le nord-est en utilisant les bosquets d'arbres séparant les deux forêts pour ne pas vous faire repérer (notamment par le T80). Dites alors à vos hommes de se coucher et d'attaquer les soldats en vue. Aidez-les à nettoyer la base, puis posez des charges près des hélicoptères. Vous pouvez aussi ordonner à vos hommes de faire cela via le menu d'action. Repartez ensuite dans la forêt en vous dirigeant vers le sud-est pour rejoindre le point d'extraction le plus proche (LI61).

#### 27 ROLLING THUNDER

Le premier village, Tyrone, ne vous posera aucun problème. Par contre, la route entre Tyrone et Montignac est minée, alors adoptez une formation en colonne et longez la forêt à l'est de la route. Attaquez ensuite le poste de garde en éliminant tous les soldats



**■ BONNE POSITION** Passez derrière cette cabane et jetez-vous au sol. Vous aurez bientôt l'occasion de faire un carton sur une dizaine de soldats.



# UNE OFFRE UNIQUE AU MONDE !

## ... L'ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM + LE RANGE CD



REMPLISSEZ VITE CE COUPON

B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

**Oui, je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros au prix exceptionnel de 299 F avec en plus le range CD (RCD), qui me parviendra séparément (Prix étranger et DOM-TOM : 459 F).**

☐ Nouvel abonnement ☐ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom :	Prénom :
Adresse :	
Code Postal :	Ville :
Pays :	Tél :
E-mail :	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque à l'ordre de Computec Media France

☐ Carte bancaire numéro : \_\_\_\_\_ expire fin : .../...

Date et signature (obligatoire) : \_\_\_\_\_

Merci de renvoyer ce coupon  
d'abonnement complété à :

**Gen4**  
PC CD-ROM

Service abonnement  
BP 1121

31036 Toulouse Cedex 1  
Tél. 0 825 15 00 22 (0,06F/min)

Une notice dans la boîte des cartes d'abonnement d'envoi  
d'abonnement sont disponibles dans ce magazine.

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.  
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure ou nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).



dangereux pour vos blindés, puis continuez vers le sud. Traversez la route, choisissez une formation en ligne, et détruisez le Shilka au nord-ouest de Montignac. Occupez-vous des soldats dans la ville elle-même, mais méfiez-vous du T80 et du BMP qui vont arriver par l'ouest.

## 28 AIRBORNE

Cette mission a pour objectif de vous apprendre à manier un hélicoptère. Vous devrez vous rendre à divers endroits pour transporter des troupes. Si vous n'êtes pas assez rapide dans vos déplacements, vous devrez détruire plusieurs BMP avant de pouvoir évacuer les blessés du dernier objectif. N'oubliez pas que vous avancez en faisant pointer le nez de l'hélico vers le bas, alors que le pointer vers le ciel le ralentira. Avant de vous poser, passez en mode stationnaire et vérifiez bien que vous êtes au-dessus d'un terrain plane avant d'amorcer votre descente.

## 29 AIR SUPERIORITY

Lors de cette mission, votre objectif est de détruire un convoi se rendant à Morton, puis les tanks de la région environnante. Servez-vous des FFAR pour les camions et des TOW (missiles téléguisés) pour les Shilkas et les tanks. Ne laissez pas un seul camion s'échapper, sinon la mission échouera. Notez aussi qu'il faudra parfois mieux ne pas obéir aux ordres et continuer à attaquer les chars ennemis (il semblerait que ce soit un bug de FIA.).

## 30 RECON

Pour cette mission d'infiltration, ordonnez à vos hommes d'être furtifs et de rester couchés, puis envoyez le premier en EA75 et le second en DG73. Rendez-vous en EB73 pour découvrir le troisième et dernier Shilka. Attention : en repartant vers le sud, faites un détour pour éviter le Shilka placé sur la route (en DG73).

## 31 KILLDOZER

Le but de cette mission est de prendre successivement plusieurs positions ennemies avec votre escadron de chars. Vous devriez y arriver sans problème si vous faites rafistoler véhicules et hommes



**■ ŒIL D'ANGLE** Observez bien l'environnement pour apercevoir les mouvements des troupes. En étant immobile, vous êtes très difficile à repérer.

**Dans les missions d'infiltration, cachez toujours les corps quand vous en avez la possibilité.**

entre chaque affrontement, et si vous ne progressez pas trop vite ; à chaque fois qu'un ennemi est repéré, ordonnez à tous vos chars de le détruire avant de reprendre la progression. Vous éviterez ainsi de mauvaises surprises. N'oubliez pas d'appeler l'escouade Zulu à la rescousse à chaque fois que vous avez pris une position.

## 32 AIR ASSAULT

Économisez jalousement vos roquettes TOW lors du début de l'engagement, car un Mi24 et un Shilka vont se mêler au combat. Une fois qu'ils seront détruits, plus rien ne pourra vous inquiéter. Veillez juste à aider au maximum la détermination inévitable escouade Zulu.

## 33 WAKE UP CALL

Vous devez cette fois détruire les trois Shilkas repérés dans la mission Recon. Gardez vos hommes avec vous et abattez les équipages des Shilkas avant qu'ils ne puissent monter dans leurs véhicules, puis posez une charge près de ces derniers. Ignorez les autres soldats et déclenchez les bombes une fois que vous serez en lieu sûr. Approchez de la forêt où vous devrez vous terrer par le sud-est, évitant ainsi une patrouille russe.

## 34 PLANES START

Ne collez pas l'avion devant vous de trop près. Une fois que vous êtes sur la piste de décollage, rentrez les volets, puis décollez au bout de la piste et rentrez le train. Voilà, c'est tout !

## 35 HAYRICK

Ignorez les ordres du chef d'équipe et surveillez l'apparition des Shilkas parmi les cibles disponibles dans le menu Cible (2). Faites aussi attention à ne pas trop perdre d'altitude quand vous virez sur l'aile : il ne s'agit pas d'un hélicoptère, mais d'un avion, cette fois ! Une fois que tout a été détruit, ne repartez pas vers la mer, car un problème de carburant va vous contraindre à vous éjecter de votre avion. Prenez un peu d'altitude avant de sauter, histoire de ne pas vous briser la nuze.

## 36 COUNTER STRIKE

Attaquez par le sud-est la base pour tuer au fusil de sniper les quelques soldats survivants (n'oubliez pas que vous choisissez l'équipement porté). Organisez ensuite vos hommes pour qu'il repousse une attaque



**■ CHUTE LIBRE** Pendant les phases de parachutage, le joueur ne peut pas se diriger à droite ou à gauche, et est complètement vulnérable.





dans tous les kiosques





■ **OUVRE-BOÎTE** Un BMP et un tank vont arriver de cette direction. Préparez votre LAW et ordonnez à vos hommes de faire de même.

d'abord du nord, puis de l'ouest. Profitez ensuite de l'arrivée des renforts pour vous en prendre à l'objectif 2, après avoir soigné vos hommes et récupéré armes et munitions sur les cadavres alliés ou ennemis.

## 37 ESCAPING FROM PRISON

Au début de la mission, suivez tous les ordres que vous donnent les soldats russes ou vous serez abattu sur le champ. Une fois la nuit tombée, forcez vers le BMP et allez vers l'avant pour être à la place du conducteur. Tournez à droite et suivez la route (dans le sens dans lequel le BMP était tourné à l'origine), puis abandonnez vite le BMP pour vous précipiter dans les montagnes sur votre gauche. Continuez alors toujours tout droit, jusqu'à rencontrer un soldat américain.

## 38 INCURSION (JAMES GASTOVSKI)

Dès le début, allez vers le sud et approchez-vous du grillage en vous servant des arbres les plus proches. Tuez le garde dans son mirador et posez la charge. Après son explosion, passez par le trou et continuez vers le sud-ouest. Suivez alors le bord de mer en profitant des arbres et des courbes du terrain pour ne pas être vu. Une fois près de la maison, passez hardiment derrière l'escouade gardant la porte, puis



■ **PETITS MALINS** Cette escouade russe lourdement armée aurait pu vous prendre à revers. Abattez les avant qu'ils ne trouvent leur position d'attaque.

**En hélico,  
conservez les  
missiles à tête  
chercheuse  
pour les  
Shilkas. Une  
fois détruits,  
plus rien ne  
pourra vous  
menacer.**

repartez comme vous êtes venu. Retournez sur la route et allez vers l'ouest pour terminer la mission.

## 39 SEARCH AND DESTROY

Plusieurs possibilités sont envisageables pour terminer cette mission. Sachez d'abord que le Scud se trouve en EBS3, à flanc de montagne, ce qui le rend difficilement repérable. Vous pouvez, soit aller seul le détruire (le LAW est recommandé dans ce dessein) en passant par la forêt à l'ouest, au risque de vous faire repérer, ou déclencher un assaut général, puis bondir dans la Jeep et le faire exploser avant de repartir comme vous êtes venu. Quel qu'il en soit, vous ne pourrez avoir le dessus tactiquement, vu l'écrasante supériorité des Russes. La mission sera considérée comme un succès si vous détruisez le Scud et revenez en un seul morceau !

## 40 RED DAWN

Faites monter toute votre équipe dans le Mi13, puis désignez au chauffeur les coordonnées de la base en ED46. Deux soldats gardent la base, mais la mitrailleuse du Mi13 les fera taire. Prenez ensuite le camion de ravitaillement pour réapprovisionner le Hind, puis faites monter tout le monde à bord et prenez la place du pilote. Il y a un Scud à détruire en IH20, sur la colline près de la maison mais débarrassez-vous d'abord des quatre Shilkas placés dans la région. Vous pouvez aussi détruire le bateau au sud du Scud, puisque c'est celui que veut utiliser le colonel Guba pour s'enfuir. Suivez ensuite la route la plus au nord de l'île vers l'ouest, en direction de la base de Guba. Vous repérerez un UAZ. Retournez vers l'est et faites débarquer vos hommes de manière à préparer une embuscade. Tuez le chauffeur et les deux Spetz Natz, puis approchez-vous de Guba pour terminer la mission.

## 41 STATUS QUO

Je vous laisse le soin de découvrir cette mission, pour laquelle aucune aide n'est vraiment nécessaire. Sachez simplement que l'atterrissage automatique est vivement conseillé pour éviter la prise de nerfs ! ■

~ Gary Laporte



■ **MORT EN SUSPENS** Un seul tir bien ajusté suffira à envoyer ce soldat au paradis des gardes. Dissimulez son corps avant de reprendre votre progression.



Surf different\*



Copyright 1994, © 1994

\*[www.gen4pc.com](http://www.gen4pc.com)

Le site de **Gen4**  
PC CD-Rom



# Courrier des lecteurs

Des filles déchaînées veulent témoigner, tandis qu'un lecteur parle de sacrifice ! Édifiant.



## C'est mon choix,

Salut Teignard, je suis une fille, et je joue aux jeux vidéo ! Vous ne pouvez pas savoir comme c'est pénible de se faire toiser par le vendeur quand on n'achète pas un jeu Barbie. Genre : qu'est-ce qu'elle me fait celle-là, elle achète un jeu pour son mec ou quoi ? Eh ben moi j'en ai marre ! J'aime bien des jeux comme Alice, Vampire ou Starcraft voire Team Fortress en réseau avec mon copain, vu qu'on a deux PC à la maison. Bref, les mecs ne savent pas ce qu'ils veulent : ils veulent des filles dans les salles réseau et quand j'ai acheté Half-Life Génération, le vendeur m'a dévisagée comme si c'était inconcevable qu'une fille joue ! Heureusement que mon fiancé est souvent avec moi pour me conseiller sinon avec la multitude de jeux mardiques qu'il y a, je me ferais

arnaquer. Et que les autres filles ne viennent pas me dire qu'elles n'aiment pas les héroïnes, elles trouvent ça chiant parce qu'elles sont super bien roulées : on me la fait pas moi celle-là. S'il y a tant de nénettes dans les Jeux (Julie Strain, Alice, April de Longest Journey ou même Lula), c'est bien parce que nos hommes aiment jouer avec des femmes de rêve. Je préfère que le mien joue avec Julie Strain plutôt qu'il courtte après la belette en ville. Et puis nous, les filles, on a assez de mecs pour jouer, non ? Entre Gordon Freeman, Calhoun, K'ayl, Mike Leroy alias Shadowman, John Mullins, ou Christof le croisé ténébreux de Vampire, avouez qu'il y a de quoi faire. Sur ce, à bientôt Teignard, je dois aller finir un Starcraft avec mon homme. Bisous à toute l'équipe. **Elénasita**

Alors ça, le coup du jeu vidéo pour retenir son mec à la maison pour qu'il n'aille pas s'encanauter dans les bras de femmes lascives, on me l'avait jamais sorti. Tu vois, celles qui se plaignent que leur ami/mari/concubin passe trop de temps sur son PC et pas assez avec elles devraient à partir de maintenant voir le côté positif de la situation. Familles de France devrait même étudier la lettre de près : je pense qu'ils n'ont probablement jamais réalisé que les jeux vidéo préservent la paix des ménages. Tu as compris comment annihiler toute velléité adultérine chez un nerd, ma petite Elénasite, contrairement aux vendeurs spécialisés dotés d'un Q.I. de grenouille, qui eux, n'ont rien compris à rien. Cela dit, le phénomène des réseaux à la maison prend beaucoup d'ampleur chez les geeks dans ton genre. C'est vraiment à croire qu'un homme et une femme n'ont rien de mieux à faire que de jouer en Lan jusqu'à des heures impossibles. Non, franchement, l'incommunicabilité pousse aussi loin, ça me désespère. Qu'un célibataire incurable comme Rémy passe ses nuits dans les

univers permanents, passe encore, mais un couple... Bon, je fais la même chose chez moi, et alors ?

## Chiennes de garde

Cher Teignard, nous sommes fondatrices des ADA (Amazones despotiques associées) et nous venons de faire une OPA agressive sur la SPTT (Société protectrice du Teignard teigneux), en plein essor actuellement. Pourquoi ? Tout simplement parce que notre teignard n'est plus Teigneux ! Ô infâme ! Que voit-on donc dans les dernières pages de Gen4 ? Des « merci », des « participez au courrier des lecteurs » des « vous êtes tellement bien » et autres gémissements ! Si bien que nous en sommes venues à nous demander si notre Teignard n'avait pas été enlevé et remplacé ! Qui êtes-vous ? Et qu'avez-vous fait de lui ? Où sont les insultes et railleries qui remettent les lecteurs à leur place ? Où est celui qui savait si bien répondre aux gazains prépubères et dont le cynisme cruel nous ravissait chaque jour un peu plus ? Myriam et Sama, cofondatrices des ADA. PS : Au cas où ceci paraîtrait, joueurs infantiles, ne cherchez pas à nous retrouver, nous sommes une société secrète apocalyptique composée de dangereuses amazones agressives (non ! pas vêtues de

## Morceaux choisis

■ Dans Gen4, on ne parle que de jeux PC. Et la PlayStation ?  
« Tu vas remarquer aussi qu'on ne testait pas les machines à laver ? »

■ Avant, je jouais sur un fauteuil roulant, jusqu'au jour où j'ai essayé Unreal.  
(voir aussi : « Mardak qui n'est pas un jeu vidéo »)

■ Est-ce que Warcraft III sera le jeu de stratégie de l'année ?  
« L'essai que j'avais fait avant ça m'aide ? »

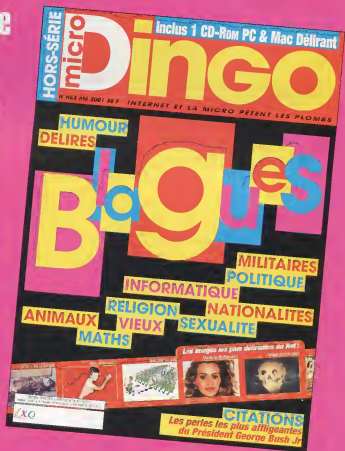
**Je préfère  
que mon mec  
joue avec  
Julie Strain  
plutôt qu'il  
courtte après  
la belette.**



# microDingo

INTERNET ET LA MICRO PÊTENT LES PLOMBS !

Ne  
soyez  
plus ridicule  
en soirée :  
devenez  
enfin drôle,  
spirituel,  
caustique,  
méchant,  
bidonnant.  
En un mot,



**Le Hors-série Blagues de Micro Dingo  
est en vente. Vous êtes encore là ?**



## La lettre du mois

## Jurassic Park

Destinataire : rédaction de Gen4  
Section : courrier du cœur

1. Pourcova : j'écris. Mon dernier frisson ludique date du courrier de Bénédicte du n°145. Premier constat : une fille joue aux jeux vidéo et s'exprime sur le sujet (merci de me communiquer ses coordonnées). Deuxième constat : elle emploie le mot « émotion » qui apparaît du même coup pour la première fois dans votre magazine. Troisième constat : elle parle le langage de mon cœur.

2. Je me présente. Je suis l'alien de service. J'ai 44 ans, je travaille dans une grande compagnie d'assurances et je lis des BD (surtout des comics), j'écoute les Corrs, Ben Harper, Simply Red, UB 40 (...), j'adore les clips et l'humour décalé, et je joue aux jeux vidéo (je sais, c'est sale pour un vieux). J'ai commencé par l'Amiga et j'ai connu mes premiers frissons grâce (Kelly) à Chaos Engine, Alien Breed (Note de Teignard : OK papy, j'ai compris, tu connais les jeux, alors je coupe ta liste interminable). J'ai supplié ma femme pendant cinq ans pour qu'on achète un ordinateur et nous avons enfin eu un 500 MHz (après un garçon et une fille). Aujourd'hui, nous divorçons, en partie à cause de ma passion pour le PC.

Depuis janvier, je vis seul en compagnie d'un 900 MHz à 16 000 brouzoufs.

3. Le vil du sujet (le lard du cochon). À quoi je joue ? Tomb Raider, Unreal, Myst, Deathkartz, Lighthouse, Half-Life, Bonne nuit les petits, Half-Life (cherchez l'intrus). Pas de code triche mais la solution quand ça devient prise de tête. Mais quand l'émotion est là, je sursaute, je fais arrêt sur image, je crie et je pleure de joie. (...) Suivent trois pages dédiées à l'émotion dans les jeux, la violence, le fils de 17 ans qui tue tout le monde dans Soldier of Fortune, même les ouvriers (« pour pas laisser de témoins »), le piratage, des félicitations et l'apologie de la lettre de Bénédicte du n°145.

Bon, ben dommage que Bénédicte soit déjà mariée (on la connaît, elle nous a rendu visite, l'enragée), vous auriez pu vous entendre. Sinon, ton profil vieux frère m'est vaguement familier. Ravi de voir que je ne suis pas le seul à m'arracher mes derniers cheveux sur des jeux, à l'instar de ces jeunes blancs-becs qui croient tout connaître parce qu'ils ont triché (parfois moins), une 206 rouge ou un vélo. Quoi qu'il en soit, c'est bien triste d'en arriver au divorce, mais après tout, si ça dérangeait ta femme que tu passes huit heures par jour sur ton PC, c'est qu'elle n'est vraiment pas tolérante...

Bikini en peau de bête... quoique si le VRAI Teignard insiste, ça pourrait se faire).

PFS : N'ayant pu nous rassasier du courrier des lecteurs nous avons reporté notre attention sur le reportage sur l'E3 : beivo ! Miss, pitié ! Détachez le Teignard ! Eh, faux Teignard, n'essaie plus de nous faire croire que la censure est inexistante, c'est impossible !

Mesdemoiselles les ADA, tout d'abord, je tiens à vous rassurer, personne ne m'a ni censuré, ni remplacé. Simplement,

si vos cervelles de moineau sont incapables de comprendre qu'il est vain et stupide de réduire systématiquement à néant toutes les missives que je reçois, je vous conseille de rejoindre un D ou nous de votre société (Débiles amazones despotiques machin chouette), ça collera mieux et puis DADA, ça sonne mieux. Effectivement, lorsque'il m'arrive une lettre miraculeusement intéressante, je serai le premier à me ridiculiser en insultant le pauvre lecteur qui, contrairement à vous et aux autres, s'est un peu creusé les neurones avant de

m'écrire. Excusez-moi mes jolies, mais le Teignard n'est pas un néanderthalien juste bon à donner des coups de massue sur tout ce qui se présente ; si c'est l'image que vous avez de moi, allez donc acheter fissa de la RAM pour votre cervelle. Donc, désolé, si vous aimez les jeux du cirque, c'est pas vraiment tel que ça se passe. Enfin façon de parler, parce que les Chrétiens, ce monsieur, c'est vous. Ouvrez la fousse aux fions !

## Passe ton bac d'abord

Flemmardissime Teignard, alors comme ça, toi et la rédaction, vous avez pris deux mois de vacances ? Et avant, tu nous as flingué une question à laquelle répondre ? Soit, je vais faire ta petite intermezzo... Tu n'es pas sans savoir qu'il y a peu, le bac sévissait dans les lycées, rendant la plupart de mes semblables hystériques. Moi, équipé de mes trois PC, je jouais en réseau avec d'autres mordu du jeu pendant toute la première semaine de juin, créant ainsi une micro Lan Arena. Mais la finidique date du 12 arriva à grands pas, jour où le bac de français écrit devait avoir lieu. Pourrissat, refaire l'histoire avec Age of Kings me semblait plus intéressant.

**Quand l'émotion est là, je fais arrêt sur image, je crie et je pleure de joie.**

Je décidai tout de même d'aller à la convocation du bac, où j'allais rester plus de quatre heures, à augmenter sur un discocass de Hugo (passionnant). J'ai même été obligé





# Rejoignez l'univers du Home Cinéma et du DVD

**STAR WARS DVD!** Détail des scènes coupées

HOME CINE DVD

## HOME CINE DVD

Le plaisir du Home

N°38 - Août/Sept 2001



voir rubrique DVD News

**Dossier**  
**Guide du**  
**Parfait**  
**Petit**  
**Irate**

Dézonner  
son lecteur,  
copier un DVD...

**Panasonic SC-HT70**  
Une dizaine DVD en or!

**LA VÉRITÉ  
SI JE MENS! 2**

Sortie le 21 août

**Energy Take 5.2**  
Le pack Home Cinéma  
performant et discret

**Comparatif**  
Quel lecteur DVD  
pour 2.500 F ?

**Guide d'achat**  
Les lecteurs DVD  
de la rentrée



L'oeil du devoir



Vertical Limit



U-571



Shrek



The Cell

**Toutes les nouveautés DVD testées** Man on the Moon  
Le silence des agneaux, Collection Hitchcock...  
Le silence des DVD Shrek, Jurassic Park 3  
**Scoop!** Infos sur les DVD Shrek, Jurassic Park 3  
Le seigneur des anneaux  
La momie 2...

**Toutes les nouveautés DVD**  
**tous les films, tous les matériels**  
**en vente en kiosque chaque mois**





de sacrifier une campagne byzantine faite maison au profit de cette épreuve. Mais, là où le jeu prend le dessus, c'est lors des deux semaines suivantes. Alors que mes semblables s'activaient à réviser 24 textes répartis dans quatre groupements, j'inventais de nouveaux scénarios pour Age of Kings et reprenais Baldur's Gate II depuis le début. Et hop, le 29 arrive (date de ma convocation orcale), je me pointe de nouveau dans le même bahut, je tombe sur un texte que je croyais connaître, mais en fait non, et je rate

tout. Les seules choses qui me revenaient étaient les noms des persos de Baldur's Gate II (c'est pas Mimm qui a signé *La Condition humaine* ?), ou encore la reconquête espagnole (c'est pas Christophe Colomb qui a découvert l'Amérique, c'est moi la semaine dernière). Bah, je passe quand même en terminale S, et là y a pas besoin de français, non ?

**Zaer le Jedi**

Quel scandale, espèce de petit conner, tu crois que c'est comme ça que tu vas avoir ton bac ? Mais que font tes parents à part financer ton petit réseau privé ? Savent-ils que lorsque tu auras raté trois fois ton bac à cause de Max Payne et Age of Mythology, il ne te restera plus beaucoup de solutions : sombrer dans la déchéance et devenir journaliste de jeux vidéo (mais avec ta désastreuse présentation à l'épreuve de français, je plains le mag qui t'embauchera), ou pire encore, développeur de jeux vidéo. Te rends-tu seulement compte de ce que cela signifie ? Oh, je sais, ça a l'air rose, mais c'est parce que tu n'as pas encore réalisé combien les journalistes de Gen4 étaient tatillons. Ils ne sont jamais contents : un exécutif pour les développeurs. Alors passe ton bac, et arrête de jouer pendant qu'il en est encore temps ! Après, il sera trop tard.

### La bataille pour Dune

Bonjour à tous,

Je lis votre mag tous les mois et ma rubrique préférée est les tests express ! Quel bonheur de voir ces p'tits jeux se faire démolir ! Or, dans le numéro de juillet-août, quelle ne fut pas ma surprise de voir Dune Empereur dans cette rubrique. Et qui est l'auteur du test ? Bingo : Rémy Goveac ! J'avais déjà vu Rémy se faire critiquer et j'en avais eu envie de le défendre, mais là... Les commentaires sont risibles, c'est à se demander si tu y as joué. Le seul point auquel je te donne raison est l'A. pas très travaillée. Tu dis aussi qu'il ressemble à Dune 2000 et autres Alerta Rouge, tu as joué avec une seule maison ? Tu as vu les nouvelles unités ? Dans Emperor, le joueur décide de tout (...).

Alors, à mon avis, le problème c'est que Rémy Goveac a une phobie de l'univers de Dune et a juré la mort de Frank Herbert. Hein ? Il est déjà mort ? Alors de grâce, ne donnez pas le Dune Generations à Rémy ! Merci !

Yellost

Et allez !

Encore un droit qui n'est pas d'accord avec un de nos tests. C'est ton droit le plus strict mon petit, mais il faudrait que tu comprennes que sur un jeu, les avis divergent presque toujours (et diverge, c'est énorme), alors désolé

de pas être de ton avis, mais c'est notre boulot : et rassure-toi, on joue encore aux jeux avant d'écrire. Quant au fait d'avoir expédié celui de La bataille pour Dune en bref, c'est parce que la version est arrivée à la rédaction en fin de bouclage, la place qu'on lui prévoyait avait été accordée à un autre produit (reçu à temps celui-là) et nous n'avons pas voulu attendre ce numéro pour le tester. Désolé pour les amateurs, quoique personnellement, Dune, je m'en balance à un niveau qui confine au divin. Allez, Tchao.

**Vous êtes nombreux à vous plaindre**

Quoi, Dune en bref ?

### HOT LINES

#### ■ ACCLAIM

Technique : 01 66 56 96 20 du 10h à 19h  
du lundi au vendredi  
Clients : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)

#### ■ ACTIVISION

Technique : 01 41 56 95 05 du 10h à 19h  
les lundi, mardi, mercredi et vendredi  
Clients : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)  
Mardi : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)

#### ■ SIERRA/BLIZZARD

Technique : 01 45 01 46 50 du 10h à 19h  
Clients : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)

#### ■ GODEMASTERS

Technique : 01 72 65 51 91  
Jeudi et vendredi de 10h à 18h, samedi de 10h à 18h  
Clients : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)

#### ■ CRYO

Clients : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)

#### ■ DISNEY

Tous les jours : 01 33 75 36 50

#### ■ EA

Technique : 01 72 52 05 00 du 9h à 18h  
du lundi au vendredi et le samedi de 9h à 17h  
Clients : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)

#### ■ RIPS

Technique : 01 60 54 54 55  
du lundi au vendredi de 9h à 18h30  
Clients : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)

#### ■ INFOGRADES

Informations France : 01 69 10 00 00  
Service : 01 69 10 00 00  
24 rue des Minimes 75013  
92025 Vincennes Cedex - France  
Clients : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)  
Technique : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)  
du lundi au samedi de 10h à 18h et de 18h à 20h  
Mardi : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)  
E-mail : support@infogrades.com  
Web : www.infogrades.com

#### ■ MICROSOFT

Technique : 01 69 61 52 21  
Client : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)  
Mardi : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)

#### ■ MICROSOFT

Technique : 01 69 61 52 21  
du lundi au vendredi de 9h à 17h et le samedi de 10h à 13h

#### ■ TAKE 2

Technique : 01 60 54 54 55  
du lundi au vendredi de 10h à 18h  
Clients : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)  
Mardi : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)

#### ■ UBI SOFT

Technique : 01 69 61 52 21  
Du : 02 99 96 76 45  
du lundi au vendredi 10h00 à 12h00 et 13h00 à 18h00  
Clients : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)  
Mardi : 06 36 68 24 68 02 23 (fax)  
E-mail : feedback@ubi.fr

### BOÎTE POSTALE

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :  
**Gen4 PC - Teignard**  
260, rue de Paris  
Immeuble Le Hélias  
93556 Montreuil Cedex  
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un e-mail à cette adresse : [teignard@computec-media.fr](mailto:teignard@computec-media.fr)



EN ALLEMANDE, TAMBIEN DÉCOUVRIRE LE JEU EN AVANT-PREMIÈRE AVEC UNE DEMO VIDÉO EN CADRAU, LE GRAND JEU COMPLEXE MALLA (LA RÉFÉRENCE DES WARGAMES FUTURISTES, LES SOLIDES DE MESSIAH, DEVIL INSIDE ET UN GÉOSOPHIC) ET SUR LES MEILLEURS JEUX DE DEMAIN.



GEN 14







# La rentrée passion !



**349 FRS - 33,20€**  
**Red Faction**  
THQ

Sortie prévue le 28 septembre  
Vous allez enfin pouvoir détruire tout sur votre chemin ! Dans ce Quake-like sophistiqué vous devez faire face à une intelligence artificielle qui réagit au fur et mesure de vos exactions.



**369 FRS - 34,25€**  
**Myst III : Exile**  
UBISOFT

Sortie prévue le 6 septembre  
Dans un univers aux frontières de la science-fiction et de la poésie graphique, retrouvez Atrus dans une nouvelle intrigue. A la recherche du livre-monde vous allez explorer 5 îles aux univers fascinants.



**369 FRS - 34,25€**  
**Commandos II**  
EIDOS

Sortie prévue le 21 septembre  
En combinant stratégie et tactique pénétrez au cœur des défenses du III<sup>e</sup> Reich et vivez les missions commandos les plus exaltantes de la Deuxième Guerre Mondiale !



**349 FRS - 33,20€**  
**Codename: Outbreak**  
VIRGIN INTERACTIVE

Sortie prévue le 28 septembre  
La Terre est envahie par des spores de vie extra-terrestre capables de parasiter les hommes.  
Sur 13 niveaux, vos missions sont variées : reprendre le contrôle des points stratégiques, récupérer informations et échantillons, créer des diversions...



**99 FRS - 15,09€ Co-miro**  
**Premier Collection**  
EIDOS

Cinq nouveautés d'action et d'aventure  
IProperty IGI, Hitman, Tomb Rider V, Nomad Soul, Deus Ex dans cette collection de 12 titres à petits prix mais grandes sensations !



## LE PRODUIT DU MOIS

**399 FRS - 60,83€**  
**TRAIN SIMULATOR**  
MICROSOFT

Superbe réalisation pour cette simulation tout à fait originale.  
A la place du conducteur, vous retrouvez tous les instruments et contrôles et parcourez plus de 1000 km de voies en Angleterre, au Japon, aux Etats-Unis...



Fans de logiciels,  
la Carte Microshop est faite pour vous

ALIENS • ANGERS BEAUCOUZÉ • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AZIMONVILLE  
PONTET • BELFORT ANDELMANS • BETHUNE • BOURG-AUX-LE-LAC • CHAILLONNE  
ST-MARTIN • CAEN MONDEVILLE • CULJIS COQUILLES • CAMBRAI • GREL • TOWAI  
ECHIROLLES • ENGLAS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRANTIE-SYNTHE • GRUNAY  
KINGERSHEIM • LA ROCHE-SUR-YON • LEER • LE MANS LA CHATELLE ST-AU-JH  
LE MANS • LIMONEST • LOGNES • LORIENT • MANTERLE • MANTES-FUCELAY  
MASSY • MELUN CESSON • MERIGNAL • MONTIGNY-LES-CORNOUILLES • NIMES  
NOYELLES-GODAULT • ORMESSON • AULNAY-EN-PIRE • SRY • AUL-LEZ-TOURNAI  
PLAISIR • PLAN DE CAMPAGNE • RENNES CHANTERIE • REZE • ROANNE • BONCU  
ST-BRIEUC • ST-EGREVE • LITOUANE • ST-MERLAIN • ST-JEAN-DE-LA-RUELLE  
ST-PIERRE • THIONVILLE YERVILLE • TOULOUSE • THURS-MAGNAN • THURS  
ST-PARRES-AUX-TERTRES • VALENCE • VALENCIENNES PETITE-FORET • VANNES  
PLOEREN • VILLENEUVE • PASO • VITTEUILLES LE LIGNAY





L'esprit bière  
par **Heineken**

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION